Règles **Avancées** Officielles de

Donjons & Dragons®

MANUEL COMPLET DU JOUEUR

Par Gary Gygax

Ce recueil, destiné aux joueurs d'AD&D®, est la compilation de toutes les règles issues du Manuel des Joueurs, de la section "Joueurs"de l'Unearthed Arcana, ainsi que de divers autres revues et manuels officiels. Cette mine d'informations ravira aussi bien les joueurs que les Maitres de Donjon, à partir de 10 ans.



TSR. Inc
Produits de votre imagination™

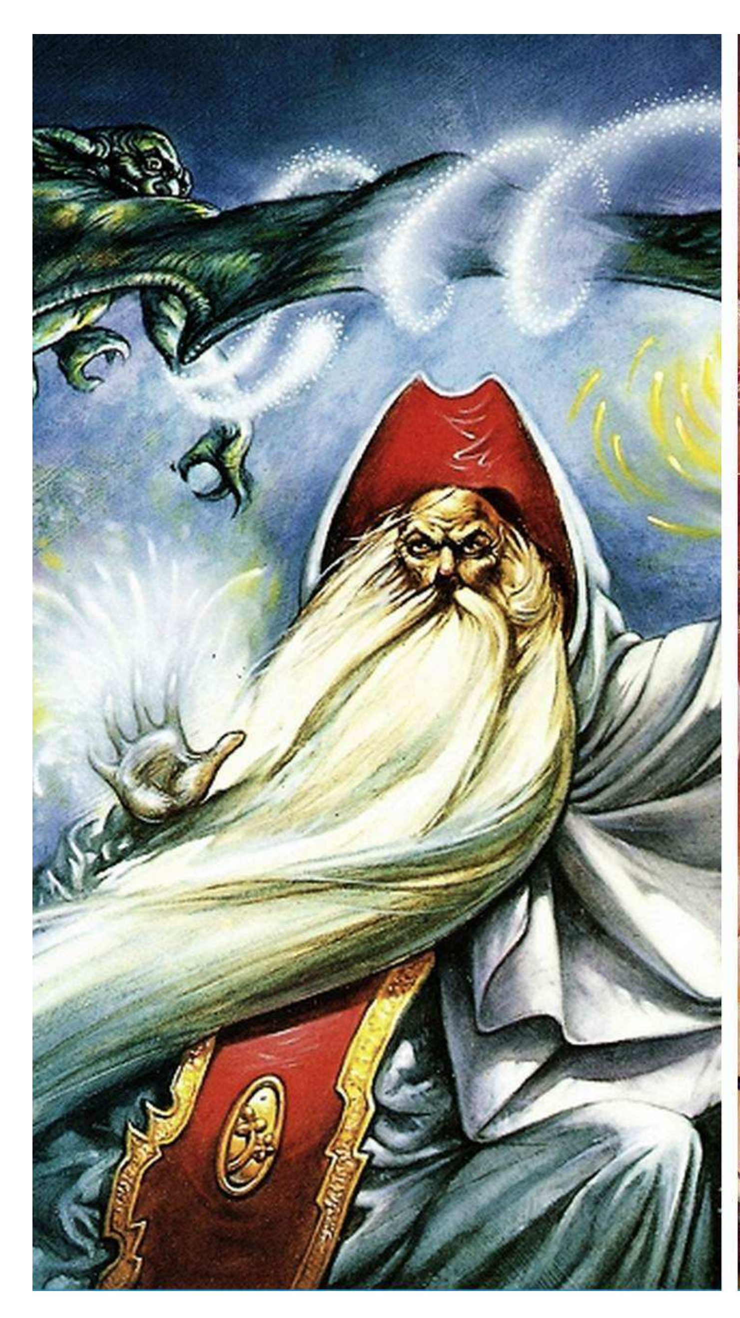
Règles **Avancées** Officielles de

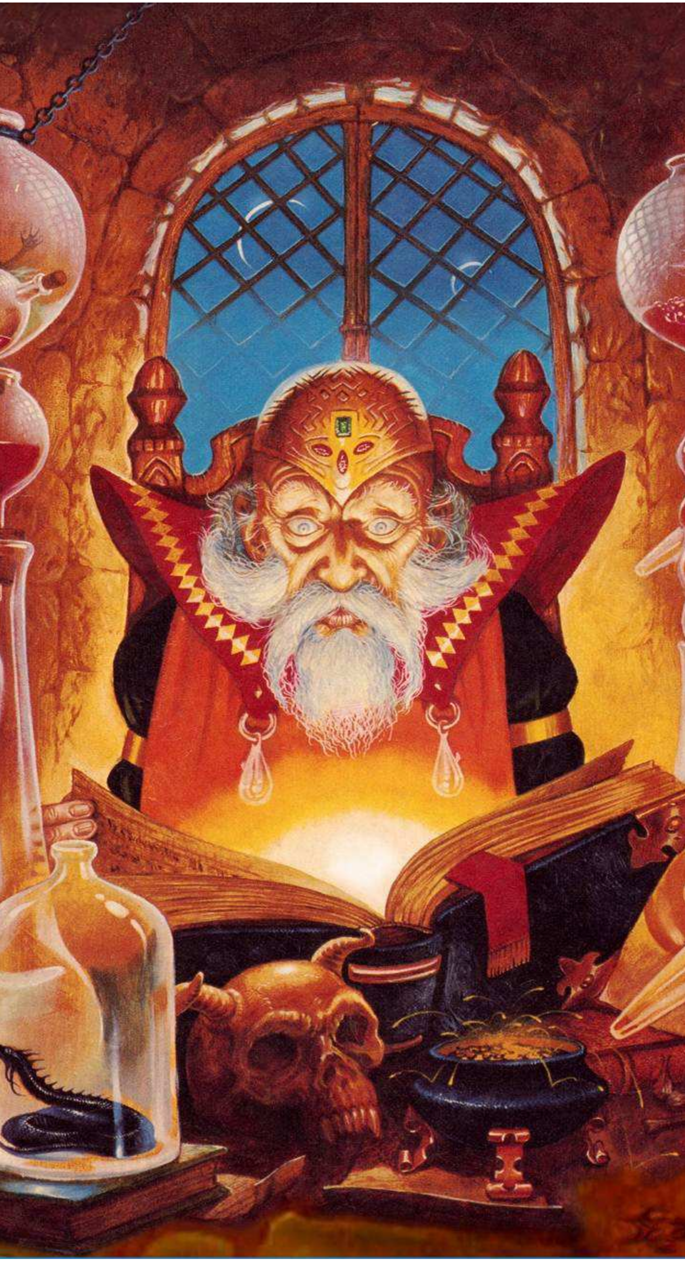
Donjons & Dragons®

MANUEL COMPLET DU JOUEUR

Règles pour la 1ère édition

Compilation non officielle de règles officielles





Compilation et traductions par François Gille – gille.francois@gmail.com

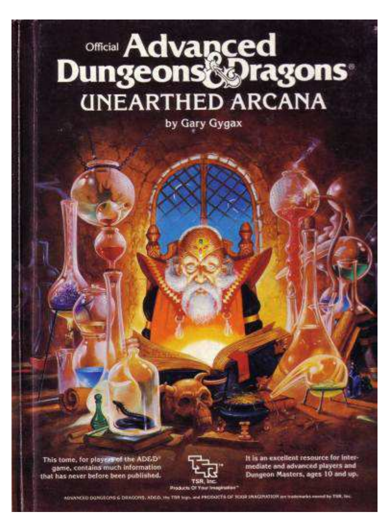
Relecture, corrections et traductions additionnelles par Thorin – thorin.ddd@gmail.com

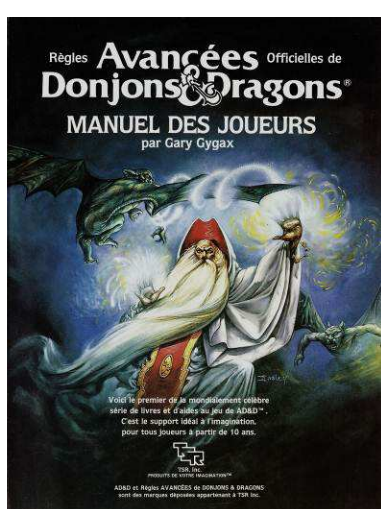
Version 1.5

AVANT-PROPOS

Le **Manuel Complet du Joueur** est une compilation en français de la première édition des sorts et des règles Avancées de Donjons & Dragons issues du Manuel des Joueurs, de la section « Joueurs » de l'Unearthed Arcana et de diverses informations trouvées dans quelques parutions « officielles » de l'époque.

Pourquoi avoir fait tout cela ? Lorsque j'ai commencé à faire jouer mes enfants à AD&D, j'ai utilisé le matériel que j'avais sous la main et celui que je connaissais le mieux, à savoir la première édition des règles Avancées de Donjons et Dragons. Très vite, l'envie d'utiliser les sorts cléricaux un peu plus variés proposés par l'Unearthed Arcana se fit sentir mais voilà : même si on peut comprendre la description d'un sort à tête reposée, c'est un peu plus lourd de devoir s'y replonger au milieu d'une partie débutée il y a 3 heures, qui plus est en plein combat, pour vérifier un point de détail. À l'origine, il s'agissait donc juste de traduire en français les sorts druidiques et cléricaux de l'Unearthed Arcana et de mettre les listes à jour. Puis ensuite, par simplification, je décidai de regrouper ces sorts dans un seul volume, d'autant que la consultation répétée du Manuel des Joueurs vieux de 24 ans commençait à porter préjudice à la « relique ». Contrarié que finalement les sorts de magicien, et tous ces fameux « Cantrips » (Tours mineurs) ne soient pas eux aussi traduits de l'anglais, j'ai attaqué ce travail non négligeable de fusion de la description des sorts de magicien du Manuel des Joueurs avec la traduction de ceux de l'Unearthed Arcana. Et puis, tant que j'y étais, il ne manquait plus que les sorts d'Illusionniste, alors bon… Du coup, la moitié du travail étant faite, vu la part que représente la description des sorts dans les livres concernés, autant aller jusqu'au bout de la démarche en incluant tout le reste.





Le style désormais un peu vieillot du Manuel des Joueurs a été conservé : police classique, titres presque tous en gras majuscule, aucune couleur. Ceci est volontaire et a pour but de laisser cette impression de nostalgie aux anciens joueurs qui voudraient s'y replonger…

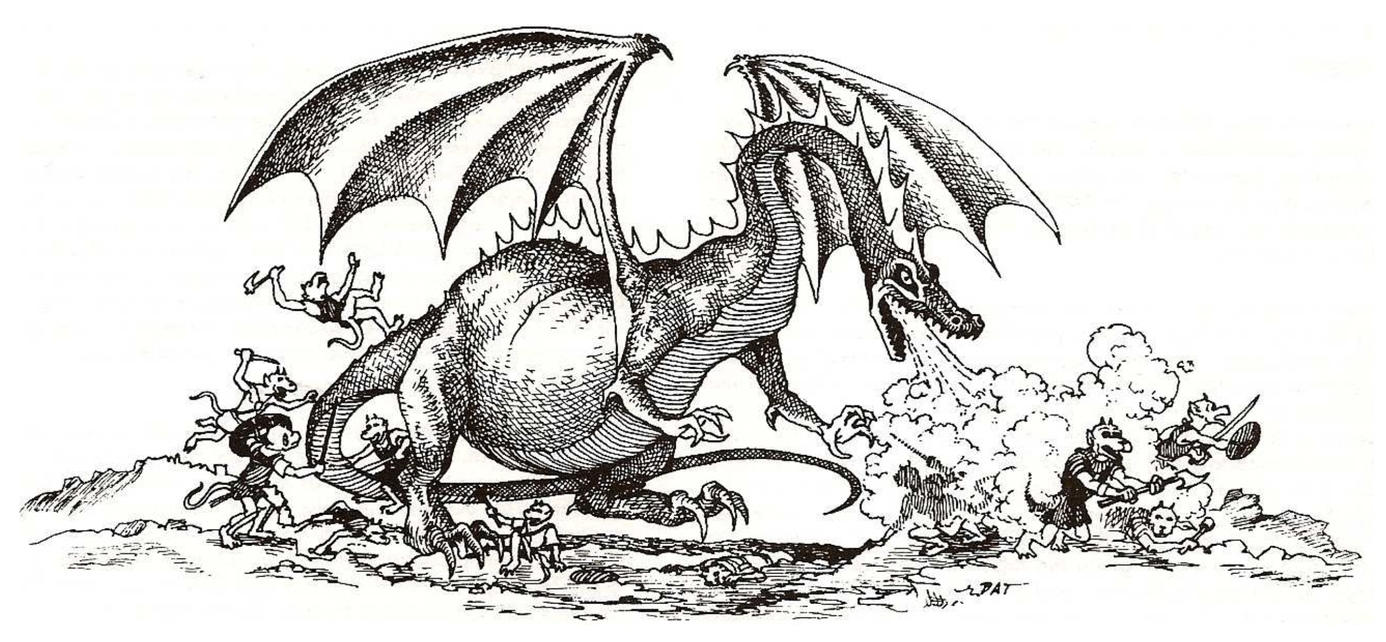
Malgré mon niveau limité en anglais, au fur et à mesure de ma traduction de l'Unearthed Arcana, je me suis rendu compte qu'elle n'avait rien à envier à celle du Players Handbook, souvent traduit mot à mot dans le Manuel des Joueurs en générant de nombreuses ambiguïtés et parfois même des contre-sens. Aussi me suis-je permis de nombreuses reformulations, basées sur mon expérience[1] de la pratique du jeu et la comparaison de la version française avec la version originale. Ceci est particulièrement vrai pour les sorts et j'ai veillé bien sûr à ne pas altérer « l'esprit » du sort. J'ai aussi intégré dans la description des sorts, lorsque cela était possible, les compléments d'informations délivrés dans le Guide du Maître, ainsi que les erratas parus sur les supports « officiels », tels que Dragon Magazine (vo) et Polyhedron Magazine. En tous cas, malgré la reformulation en un français que j'espère plus correct et/ou plus clair, aucune règle du jeu concernant les sorts n'a été modifiée.

Cette dernière remarque s'applique aussi à la majeure partie des règles. Certaines ont été aménagées : difficile, par exemple, de considérer un paladin comme une sous-classe de cavalier quand on a longtemps été habitué à ce qu'il soit une sous-classe de guerrier…

Bref, ce document est fait pour le simple plaisir de la relecture qui réveillera en vous de vieux souvenirs ou bien encore pour faire découvrir à d'autres, le temps d'une partie, ce truc, si étrange à l'époque, qu'était une bonne vieille partie de Donj'…

[1] J'ai ouvert le Manuel des Joueurs pour la première fois en 1985.

TABLE DES MATIÈRES



INDEX DES TABLEAUX



INTRODUCTION

Même si vous n'êtes pas familier avec les jeux de rôle sur papier en général et Donjons et Dragons en particulier, vous allez voir que ce livre (avec ses compagnons : le **Manuel des Monstres** et le **Guide du Maître de Donjon**) est un système complet à lui tout seul.

Il a été écrit de façon à être le plus facile à comprendre, sans rien perdre de sa complexité ni de sa perfection. Si en revanche vous êtes un aventurier vétéran des campagnes d'épée et de sorcellerie, vous allez vite voir que les Règles Avancées de Donjons et Dragons sont supérieures à tous les jeux de rôles passés[2]. Vous verrez qu'il est possible d'intégrer facilement vos personnages dans le nouveau système, pour un jeu à la fois familier et différent. Vous y trouverez des nuances toutes nouvelles. Toutes les informations nécessaires sont présentées d'une façon claire et concise dans un format pratique pour le déroulement du jeu.

Les personnages et les races offerts au choix des joueurs ont été étudiés et équilibrés afin de donner une approche distincte et différente pour chaque petit problème posé par le jeu. Vous trouverez les avantages et les désavantages, la progression en niveau, les caractéristiques et les habilités, afin de pouvoir choisir un type de personnage – ou intégrer un personnage existant – en toute connaissance de cause. De plus, les joueurs organisant le jeu – les Maîtres de Donjon (MD) – trouveront des renseignements complémentaires pour établir leur campagne.

Les clercs et les guerriers ont un potentiel de force plus important que les magiciens. Les clercs ont de nouveaux sorts. Les guerriers sont plus efficaces en combat et ont d'autres avantages. Les magiciens sont quand même très puissants et disposent de nombreux nouveaux sorts. Le voleur est toujours fidèle à lui-même. On trouvera aussi de nouvelles classes[3] – druide, paladin, ranger, barbare, cavalier, illusionniste, voleur-acrobate, assassin, moine et barde – afin de disposer d'une grande variété de personnages. Vous trouverez aussi plusieurs races non-humaines – demi-elfe, demi-orque, elfe, gnome, nain et petite-gens. Ces races comportent parfois plusieurs lignées et chacune d'elles apporte certains avantages et inconvénients, tout comme le fait d'être humain. Mais certains lecteurs sont peut-être en train de se demander ce qu'est un jeu de rôle, donc trêve de commentaires et passons aux explications.

Les Règles Avancées de Donjons et Dragons forment un monde. Bien entendu, ce monde n'est pas complet. Il a besoin d'organisateurs et d'aventuriers pour l'explorer et y mettre de l'ordre. Il n'a besoin que de vous ! Un jeu de rôle de type fantastique est un exercice d'imagination et de créativité personnelle. L'organisateur du jeu, – le Maître de Donjon – doit se servir du système pour créer un monde unique : sa « campagne ». Dans ce monde, des monstres étranges, des peuplades inconnues, des états multiples et des trésors fabuleux composés d'objets précieux et de magie surpuissante attendent les aventuriers courageux – vous et les autres joueurs. Au départ, inexpérimentés et de faible puissance, à force de combats et de ruses, les aventuriers gagnent des pouvoirs de plus en plus puissants pour devenir bientôt des forces avec lesquelles il faut compter – des grands prêtres, des seigneurs, des sorciers, des archimages et des maîtres voleurs.

Les habilités de chaque personnage sont fixes, mais même les caractéristiques telles que la force, l'intelligence ou la sagesse peuvent évoluer dans un monde de magie. Grâce à la coopération avec les autres membres de son groupe et au moyen de ses talents personnels, un aventurier peut devenir toujours plus puissant. Même la mort perd de son pouvoir puisqu'il est souvent possible de ressusciter ou réincarner le personnage. Et si cela échouait, il reste possible de créer un nouveau personnage. Les Règles Avancées de Donjons et Dragons sont donc, comme la plupart des jeux de rôle, un jeu ouvert. Il n'y a pas de gagnant, pas de but final et la campagne évolue, change au fur et à mesure. Ce nouveau système offre au Maître de Donjon du matériel nouveau et plus efficace pour la construction de sa campagne, ce qui ne peut rendre le jeu que plus intéressant et plus imaginatif pour les joueurs.

[2] Attention : cela a été écrit dans les années 70, ne l'oublions pas !

[3] A l'origine : sous-classe. Mais j'ai choisi de ne pas retenir le terme et le concept : une classe est une classe et le Paladin n'est pas une sous-classe de Cavalier…

Un conseil concernant le nouveau système. Vous tirerez beaucoup de plaisir dans les premières parties du fait de ne pas savoir vraiment ce qui se passe. Douter de l'issue d'une situation, ne pas connaitre les objets magiques, voilà qui ajoute du piment au jeu. Plus tard, ce que vous aurez appris des règles représentera l'expérience de votre personnage, car un joueur régulier apprend vite. Quoiqu'il en soit, il est tout à fait déconseillé aux joueurs de consulter le **Guide du Maître de Donjon**. Vous découvrirez ce qu'il contient au fur et à mesure de vos aventures et vous n'en retirerez que plus de plaisir. Votre MD (Maître de Donjon) vous donnera des détails sur votre monde, ce que tout aventurier normal connait. L'exploration, vos voyages et vos aventures à travers ce monde vous feront découvrir les secrets cachés et vous les apprécierez bien mieux ainsi.

Amusez-vous et souvenez-vous toujours qu'il s'agit d'un univers fantastique. Les mondes magiques ne sont jamais les mêmes et si le vôtre diffère de celui décrit ici, il sera de toute façon le lieu idéal pour un aventurier en quête de sensations fortes. L'intelligence et l'imagination, avec un peu de chance, l'emportent toujours.

LE JEU

Épée et sorcellerie. Ces deux mots cernent bien ce qu'est le jeu, puisque ce sont les deux ingrédients majeurs du fantastique. Les Règles Avancées de Donjons et Dragons forment un jeu de rôle basé sur l'imagination des participants, et, bien qu'il soit basé sur l'invention totale, il est si intéressant et prenant qu'il touche presque à la réalité.

En tant que joueur, *vous devenez* Falstaff le guerrier. Vous connaissez sa force, son intelligence ; vous connaissez sa santé physique, son agilité ainsi que sa personnalité. Votre MD peut vous donner des détails sur son apparence, sa taille et son poids ou son histoire. Vous allez jouer ce personnage, selon ses caractéristiques naturelles et selon sa philosophie et son éthique morale (appelé alignement). Vous allez vous allier avec les autres joueurs, mais pas en tant que Paul, Mourad ou Léa qui travaillent ensemble pendant la semaine, mais comme Falstaff le Guerrier, Angore le Clerc et Filmar la Magicienne ! Le MD jouera le rôle de « tout le reste » et vous confrontera à toute une série de personnages avec lesquels parler, boire, jouer, partir en aventure et parfois combattre ! Chacun d'entre vous deviendra un maître dans sa spécialité et vous gagnerez de l'or, des objets magiques et une renommée légendaire à mesure que vous deviendrez Falstaff l'Invincible !

Ce jeu est une porte ouverte à l'imagination. C'est un monde où votre personnage pourra rencontrer des monstres, des dragons, des grands prêtres bons ou mauvais, des démons ignobles et même les dieux en personne. Ce jeu est de l'étoffe dont sont faits les rêves !

Le jeu est idéal pour trois joueurs ou plus : l'un des joueurs sera le Maître de Donjon (MD) qui mettra en forme le milieu fantastique, le « monde » ou la « campagne » dans lequel tout va se passer. Les autres joueurs seront les aventuriers, en créant des personnages qui partiront explorer ce monde et surmonter ses embûches – monstres, magie et menaces sans nom. Comme dans la vie réelle, chaque personnage commence au bas de l'échelle de sa classe (ou profession). En surmontant les problèmes rencontrés, il gagne de l'expérience et augmente ses pouvoirs, de même que l'expérience du joueur améliore sa façon de jouer. Les participants au jeu devront faire fonctionner leur intelligence, leur mémoire et leur habilité à résoudre des problèmes.

Bien que la forme masculine soit employée pour les titres des différentes classes, il est facile de changer ses noms pour en créer des féminins si besoin est. C'est un monde fantastique – tout y est possible. De plus, à part certains détails, le sexe n'apporte pas de grandes différences aux habilités du personnage.

Comme pour la plupart des jeux de rôle, les Règles Avancées de Donjons et Dragons ne se jouent pas en une seule partie. La campagne peut toujours continuer, chaque session de jeu se rattachant à la précédente, chaque personnage passant d'un épisode à l'autre. Les personnages gagnant des niveaux d'expérience recherchent des périls à leur mesure et doivent affronter des monstres plus puissants et des problèmes de plus en plus difficiles (et à ce stade, le MD doit faire preuve d'imagination et d'invention). Si les premières aventures se déroulent souvent dans le même donjon souterrain, la partie s'agrandit bientôt vers d'autres donjons : des aventures en ville, des explorations en extérieur et même des voyages dans d'autres

dimensions, plans, temps, mondes et autres. Les joueurs pourront créer d'autres personnages à mesure que la campagne se déroule et s'étend, pour avoir bientôt plusieurs personnages, chacun dans une aventure distincte et vivant des épopées séparées au même moment. Ceci permet à de nombreux joueurs de participer à des types de jeu complètement différents : donjons, villes, extérieurs. Cela peut même aller jusqu'à une guerre entre deux joueurs pendant une partie (en jouant les batailles avec des figurines) ou la partie suivante, une alliance entre ces deux mêmes joueurs pour survivre dans une contrée inconnue.

Chaque campagne a ses particularités bien distinctes et son propre style. Un bon MD présentera à ses joueurs des situations de plus en plus risquées. Il est bon de gagner son expérience et son or en prenant des risques et en devant se montrer particulièrement futé. Si les joueurs ne risquent rien, si l'avancement est trop rapide, le jeu devient vite fade et ennuyeux. En revanche, une partie trop difficile devient tout aussi inintéressante. En effet, qui aurait envie de créer sans cesse de nouveaux personnages qui se font exterminer à chaque partie par un MD sadique ?

Il peut arriver que deux MD estiment que leurs campagnes soient compatibles et permettent alors aux joueurs d'une campagne de jouer dans l'autre. Dans ce cas, la « réunion des mondes » des deux MD est particulièrement intéressante, car cela amènera certainement des différences subtiles qui poseront de nouveaux problèmes aux joueurs.

Enfin, bien que le jeu se base sur un système créé par quelqu'un d'autre, il repose principalement sur l'arbitre : le Maître de Donjon qui doit dessiner entièrement les cartes des donjons, des villes et du monde. Il doit peupler ce monde, lui créer une histoire ancienne et déterminer ce qu'il en reste à l'époque actuelle. En tant que joueurs, vous aiderez beaucoup le MD en participant, en lui montrant que vous appréciez ses efforts et en jouant bien et de façon sportive. De bons joueurs font de bonnes parties.

Un joueur averti se fait un devoir de savoir ce qu'il fait : il a un but. Il coopère avec les autres – en particulier aux bas niveaux ou même aux niveaux élevés lorsqu'il se retrouve face à un obstacle particulièrement redoutable – afin d'arriver à ses fins. Les bons joueurs ne frapperont pas sur tout ce qui bouge car ils comprendront que l'astuce peut être aussi efficace qu'une épée ou qu'un sort. Si un groupe se retrouve affaibli par de nombreuses blessures, à court de sorts ou d'équipement vital, il cherchera à ressortir du donjon pour aller se refaire une santé (celui qui s'enfuit pourra revenir se battre un autre jour). Confronté à une situation difficile, un joueur habile, si sa méthode échoue, n'essayera pas des variations infinies sur le même thème, il en cherchera une nouvelle. Enfin, les bons joueurs s'abstiendront de discuter et de contredire le MD pour ne pas entraîner le jeu dans les méandres de bavardages inutiles. L'erreur est possible, mais il vaut mieux la résoudre de façon raisonnable et logique et, si possible, à la fin de la partie.

Ce jeu n'a rien à voir avec les échecs car les règles ne sont pas définies une bonne fois pour toutes. Dans bien des domaines, le MD ne dispose que de conseils ou de suggestions. Cela fait partie du charme des Règles Avancées de Donjons et Dragons et est un point inhérent au jeu. S'il y a des points de règles que vous n'avez pas compris, le mieux est de vous adresser à l'éditeur ; les disputes avec le MD relèvent d'un autre problème. LE MAITRE DE DONJON EST L'ARBITRE FINAL DE TOUT CE QUI SE PASSE DANS SA CAMPAGNE. Les participants d'une campagne n'ont aucun recours auprès de l'éditeur mais il leur reste un ultime recours : ils peuvent toujours en signe de protestation retirer leur personnage de la campagne. Chaque campagne est une histoire fait-main. Même si elle est basée sur les sept livres qui composent les Règles Avancées de Donjons et Dragons, les joueurs y ajoutent la couleur et les détails. La campagne doit donc satisfaire tous les participants. Elle est *leur* monde. Vous, lecteur, en tant que membre d'une campagne, ne pourrez pas vous adapter si le jeu ne vous satisfait pas entièrement. Retirez-vous et créez votre propre campagne en créant un monde qui vous plaira à vous et à vos joueurs (il est alors fort possible que celle longue préparation fasse remonter dans votre estime votre ancien maître de jeu !).

Vous devez obligatoirement avoir une feuille de personnage. Ce peut-être une des feuilles de personnages vendues par TSR ou une simple feuille que vous remplirez vous-même. Votre MD pourra vous en demander une copie. Vous devez y noter toutes les informations concernant votre personnage – ses caractéristiques, sa race, sa classe, son alignement. Vous devez aussi noter ses capacités et ses possessions, à quel endroit il porte ses armes et son équipement, les sorts qu'il connait et ceux qu'il a mémorisé pour l'aventure, sa progression en points d'expérience. Tous ces sujets seront expliqués plus loin. Demandez à votre MD comment tenir votre feuille à jour, lisez les règles et les instructions et remplissez votre feuille.

Avant tout, ce jeu est fait pour vous amuser. Nous sommes persuadés qu'il vous apportera des heures infinies d'excitation et d'enthousiasme. C'est le seul but de sa création. Amusez-vous donc et que les dés vous soient favorables !

CRÉATION DU PERSONNAGE

Chaque joueur participant à la campagne menée par l'arbitre doit créer un ou plusieurs personnages. Les personnages des joueurs sont appelés *Personnages Joueurs* (PJ) afin de les différencier des personnages créés et incarnés par l'arbitre appelés *Personnages Non Joueurs* (PNJ). Au début de la campagne, il est conseillé au Maître de Jeu de limiter le nombre de personnages à un par joueur, bien qu'il soit possible au cours de la campagne d'incorporer au jeu des personnages supplémentaires. Chaque joueur va déterminer les caractéristiques de son personnage par des tirages de dés. Il choisira ensuite la race du personnage, sa classe, son alignement et son nom. Le personnage parlera certaines langues selon sa race, sa classe et son alignement. Il disposera d'un certain nombre de pièces d'or avec lesquelles il pourra acheter l'équipement nécessaire pour partir à l'aventure. Enfin, chaque personnage commence avec un certain nombre de *points de vie*, déterminés eux aussi par des jets de dés. Le type de dé dépend de la classe du personnage. Tous les personnages commencent au niveau un. Tous ces sujets seront abordés en détail dans les paragraphes suivants.

Explication des usages du terme « niveau » : le terme niveau a plusieurs significations dans le système de jeu. Bien qu'il ait été possible de choisir une autre terminologie, l'habitude de nombreux joueurs étant de donner au terme niveau plusieurs sens a été conservée :

1. Niveau : *indication de puissance du personnage*. Un personnage joueur commence au 1er niveau. C'est le niveau le plus bas possible pour un personnage joueur. Plus le chiffre est élevé, plus le personnage est puissant.

2. Niveau : *indication de profondeur d'un complexe souterrain*. Le 1er niveau du donjon est le premier étage d'un complexe souterrain de tunnels, passages, pièces, chambres, etc. C'est le premier niveau sous le sol. Viennent ensuite les niveaux 2, 3, etc. Plus le chiffre est élevé, plus le niveau est profond (et plus ses périls sont dangereux).

3. Niveau : *indication de puissance d'un sort de magie*. Les sorts de magie accessibles à certaines classes sont regroupés selon des facteurs de difficultés qui reflètent aussi l'efficacité du sort. Les sorts de 1er niveau sont les seuls sorts accessibles aux personnages débutants et sont les sorts les moins puissants. Viennent ensuite les sorts de 2ème niveau, 3ème niveau, etc. Le plus haut niveau de sort est le 9ème, qui n'est accessible qu'aux magiciens de 18ème niveau. Des magiciens de niveaux inférieurs peuvent, dans des circonstances particulières, utiliser ces sorts, mais c'est à leurs risques et périls.

4. Niveau : *indication du degré de danger que représente un « monstre »*. Les monstres relativement faibles, les créatures ayant peu de points de vie, peu ou pas d'habilités magiques, celles infligeant peu de dégâts en attaquant, ayant peu ou pas de venin sont considérés comme des monstres de niveau 1. Les créatures relativement plus puissantes sont les monstres de niveau 2, puis de niveau 3, etc., jusqu'au niveau 10 (le plus haut, qui regroupe les monstres les plus puissants, les seigneurs démons, etc.).

Il fut question d'appeler la puissance du personnage le *rang*, la puissance des sorts le *pouvoir* et la force des monstres l'*ordre*. Ainsi, au lieu de parler d'un personnage de niveau 9 rencontrant un monstre de niveau 7 dans le niveau 8 du donjon et l'attaquant avec un sort de niveau 4, la terminologie aurait été : un personnage de 9ème rang rencontre un monstre d'ordre 7 au 8ème niveau du donjon et l'attaque avec un sort de pouvoir 4. Mais l'usage a primé sur la clarté. Vous verrez que ce n'est pas si compliqué que ça en a l'air.

CARACTÉRISTIQUES DU PERSONNAGE

Chaque personnage a 6 caractéristiques principales : la *force*, l'*intelligence*, la *sagesse*, la *dextérité*, la *constitution* et le *charisme*. La valeur de ces caractéristiques va de 3 à 18 pour les personnages, 19 exceptionnellement et jusqu'à 25 pour les monstres et les créatures très puissantes ou très particulières.

Le jeu est basé sur le fait que les personnages joueurs sont au dessus de la moyenne – du moins sous certains aspects – et disposent d'un potentiel supérieur. Il est donc pratiquement essentiel pour la survie du personnage qu'il soit exceptionnel dans au moins deux caractéristiques (avec des valeurs de 15 ou plus). La valeur des caractéristiques est déterminée par jets de dés. L'arbitre dispose dans le **Guide du Maître de Donjon** de plusieurs méthodes de tirages différentes et il décidera de la méthode à utiliser pour tirer votre personnage.

Les différentes caractéristiques sont expliquées dans les paragraphes qui suivent.

FORCE

La force est une mesure regroupant la musculature, l'endurance et la vigueur. Afin de pouvoir évaluer la force du personnage, prenez comme exemple qu'un personnage ayant 3 en force peut soulever un maximum de 15 kg au dessus de sa tête, alors qu'un personnage ayant 18 en force peut en soulever 90 dans les mêmes conditions.

La force est l'attribut principal des combattants, guerriers en tête, car ils doivent être physiquement surpuissants pour pouvoir porter des armures et se servir d'armes lourdes.

La force est la *caractéristique majeure des guerriers* et tout guerrier ayant 16 ou plus en force ajoute 10% à ses points d'expérience (voir plus loin). De plus, les guerriers (guerriers, rangers, paladins, cavaliers, barbares et bardes) ayant une force de 18 lancent un dé de pourcentage afin de tirer un nouveau score de 1 à 100 (00), représentant la *force exceptionnelle* du personnage. La force exceptionnelle donne des bonus encore plus élevés quant à la possibilité de toucher et aux dégâts infligés en combat rapproché ; elle accroît aussi le poids que peut porter le personnage sans subir de pénalités dues à l'encombrement et permet aussi de mieux défoncer les portes. Voir les tableaux suivants pour les effets détaillés de la force.

Notez bien que seuls les guerriers (guerriers, rangers, paladins, cavaliers, barbares et bardes) ont le droit d'avoir une force exceptionnelle et que cette dernière peut être limitée par la race du personnage.

Tableau 1 – Force – Informations générales

Score	Informations générales
3	
4	
5	À ce score ou en dessous, le personnage ne peut être que magicien ou illusionniste
6	Minimum pour un gnome, un demi-orque ou un petite-gens
7	
8	Minimum pour un nain
9	Minimum pour un guerrier
10	
11	
12	Minimum pour un assassin
13	Minimum pour un ranger
14	Maximum pour une petite-gens
15	Maximum pour une gnome, minimum pour un moine, un barde, un voleur-acrobate, un barbare, un paladin ou un cavalier
16	Maximum pour une elfe
17	Maximum pour une naine, une demi-elfe ou un petite-gens
18	Maximum pour les personnages autres que guerrier, barbare, paladin, ranger et cavalier
18/01-50	Maximum pour une humaine ou un gnome
18/51-75	Maximum pour un elfe ou une demi-orque
18/76-90	Maximum pour un demi-elfe
18/91-99	Maximum pour un nain ou un demi-orque
18/00	Maximum pour un humain
19	Force d'un géant des collines
20	Force d'un géant de pierre
21	Force d'un géant du froid
22	Force d'un géant du feu
23	Force d'un géant des nuages
24	Force d'un géant des tempêtes
25	Force d'un titan

Les informations générales sur les minimums et maximums sont données pour les personnages joueurs. Attention à la distinction entre « un » et « une ».

Tableau 2 – Force – Ajustements et capacités

Score	Probabilité de toucher	Ajustement aux dégâts	Poids permis	Ouvrir des portes coincées	Défoncer des portes verrouillées	Tordre des barres ou soulever des herses
3	-3	-1	-350	1	Impossible	0%
4-5	-2	-1	-250	1	Impossible	0%
6-7	-1	Aucun	-150	1	Impossible	0%
8-9	Normale	Aucun	Normal	1-2	Impossible	1%
10-11	Normale	Aucun	Normal	1-2	Impossible	2%
12-13	Normale	Aucun	+100	1-2	Impossible	4%
14-15	Normale	Aucun	+200	1-2	Impossible	7%
16	Normale	+1	+350	1-3	Impossible	10%
17	+1	+1	+500	1-3	Impossible	13%
18	+1	+2	+750	1-3	Impossible	16%
18/01-50	+1	+3	+1000	1-3	Impossible	20%
18/51-75	+2	+3	+1250	1-4	Impossible	25%
18/76-90	+2	+4	+1500	1-4	Impossible	30%
18/91-99	+2	+5	+2000	1-4	1	35%
18/00	+3	+6	+3000	1-5	1-2	40%
19	+3	+7	+4500	1-7/8	1-3	50%
20	+3	+8	+5000	1-7/8	1-3	60%
21	+4	+9	+6000	1-9/10	1-4	70%
22	+4	+10	+7500	1-11/12	1-4	80%
23	+5	+11	+9000	1-11/12	1-5	90%
24	+6	+12	+12000	1-19/20	1-7/8	100%
25	+7	+14	+15000	1-23/24	1-9/10	100%

Notes à propos du tableau ci-dessus :

Les ajustements à la **probabilité de toucher** s'appliquent aux tirages du d20 pour toucher dans les combats en mêlée et pour les armes lancées à la main[4]. Les tables de combat (à la disposition du MD dans le **Guide du Maître**) détermineront si le score obtenu est suffisant pour toucher l'adversaire.

Les **ajustements aux dégâts** s'appliquent eux aussi pour les combats en mêlée et les armes lancées à la main. Les dégâts effectués, suite à un jet de toucher réussi, sont ajustés à la hausse ou à la baisse, comme indiqué. Ainsi, si un personnage porte un coup infligeant 1-6 points de dégâts (ex : épée courte) à son adversaire, mais que ce personnage n'a que 3 en force, le total des dégâts réellement infligés sera réduits de 1 point ; en revanche, si ce personnage a une force de 18/00, il ajoutera 6 aux dégâts infligés, ceux-ci passant alors de 1-6 à 7-12.

L'ajustement au **poids permis** est donné en nombre de pièces d'or et s'applique au maximum normalement autorisé pour un déplacement sans encombrement (voir § Déplacement). La conversion en kilogrammes se fait en comptant 20 pièces d'or pour 1 kilogramme. Un personnage normalement capable de porter 500 pièces d'or sans être encombré, mais qui a une force de 17 au lieu de la force moyenne de 8 à 11, pourra porter en fait un total de 1000 pièces d'or sans pénalité de déplacement.

Ouvrir les portes coincées indique le nombre de chances sur 6 que le personnage a de défoncer une porte coincée (mais pas verrouillée). Plusieurs tentatives peuvent être effectuées, mais chacune d'elle prend du temps et fait un bruit considérable. À noter que le personnage qui essaie de forcer la porte ne subit jamais de dommages. Jusqu'à 18/00, 1d6 suffit pour effectuer le tirage. Au-delà, le type de dé est indiqué derrière le « / ».

Défoncer les portes verrouillées indique le nombre de chances sur 6 que le personnage a de défoncer ou d'enfoncer une porte verrouillée, bloquée par une barre, magiquement immobilisée ou fermée avec un *verrou magique*. Mais une seule tentative (par porte) est permise et si elle échoue, aucun autre essai ne réussira jamais plus. Jusqu'à 23, 1d6 suffit pour effectuer le tirage. Au-delà, le type de dé est indiqué derrière le « / »

Tordre des barres ou soulever des herses donne le pourcentage de chances que le personnage a de tordre des barres de métal (barreaux, fenêtre) ou de soulever verticalement une herse qui bloque un passage. La tentative ne peut être effectuée qu'une seule fois et si le score requis n'est pas obtenu, le personnage n'y parviendra jamais. Exemple : un personnage avec une force de 16 est enfermé dans un cul de sac par une série de barres de fer qui sont tombées du plafond quand il a marché sur une dalle de pierre dont le mécanisme libère la herse. Le personnage essaye tout d'abord de soulever la herse, un tirage de 01-10 indiquant qu'il réussit ; mais les dés indiquent 74, ce qui est un échec. Le personnage essaye ensuite de tordre les barreaux pour se faufiler entre eux, avec le même pourcentage de réussite que pour soulever la herse ; cette fois-ci, il obtient un tirage de 07 et peut ainsi sortir discrètement et se retrouver libre.

Tableau 3 – Force – Ajustements pour les voleurs-acrobates

Score	Saut en hauteur	Saut en longueur sans élan	Saut en longueur avec course d'élan
16	-	-	+ 0,15 m
17	+ 0,07 m	+ 0,07 m	+ 0,30 m
18	+ 0,15 m	+ 0,15 m	+ 0,60 m
19	+ 0,20 m	+ 0,20 m	+ 0,90 m
20	+ 0,25 m	+ 0,25 m	+ 1,20 m
21	+ 0,30 m	+ 0,30 m	+ 1,50 m
22	+ 0,35 m	+ 0,35 m	+ 1,80 m
23	+ 0,40 m	+ 0,40 m	+ 2,10 m
24	+ 0,50 m	+ 0,50 m	+ 2,50 m
25	+ 0,60 m	+ 0,60 m	+ 3,00 m

Notes à propos du tableau ci-dessus :

Ces ajustements ne concernent que les voleurs-acrobates, dont la classe est décrite plus loin, ainsi que les compétences auxquelles s'appliquent les bonus de ce tableau.

INTELLIGENCE

L'intelligence est l'équivalent du quotient intellectuel, mais elle englobe aussi l'habilité mnémonique, le raisonnement et la capacité à apprendre. L'intelligence joue sur le nombre de langues que pourra apprendre le personnage ainsi que sur le temps qu'il mettra à les apprendre (les personnages non humains héritent de la connaissance de plusieurs langages, mais l'intelligence peut avoir un effet sur ce nombre de langues et il existe aussi des limitations raciales). Mais avant tout, l'intelligence est le domaine des magiciens, car ils doivent faire preuve de perspicacité pour comprendre la magie et mémoriser leurs sorts. L'intelligence est la *caractéristique majeure des magiciens* et les magiciens ayant une intelligence de 16 ou plus obtiennent un bonus de 10% sur leurs points d'expérience. Les magiciens ayant l'intelligence minimale requise (9) ne pourront pas utiliser de sorts plus puissants que ceux du niveau 4. L'intelligence détermine aussi le nombre de sorts que le magicien pourra connaitre et quels niveaux de sorts il pourra utiliser car seuls les magiciens les plus intelligents ont accès à la puissance des sorts de niveau 9.

Les tableaux suivants donnent tous les effets détaillés de l'intelligence, en particulier pour les magiciens.

Tableau 4 – Intelligence – Informations générales

Score	Informations générales	Langues supplémentaires possibles
3		0
4	Minimum pour un demi-elfe	0
5	À ce score ou au dessous, le personnage ne peut être qu'un guerrier ou un barbare	0
6	Minimum pour un petite-gens	0
7	Minimum pour un gnome	0
8	Minimum pour un elfe	1
9	Minimum pour un magicien	1
10	Minimum pour utiliser des sorts de 5ème niveau de magicien, minimum pour un cavalier ou un paladin	2
11	Minimum pour un assassin	2
12	Minimum pour utiliser des sorts de 6ème niveau de magicien, minimum pour un barde	3
13	Minimum pour un ranger	3
14	Minimum pour utiliser des sorts de 7ème niveau de magicien	4
15	Minimum pour un illusionniste	4
16	Minimum pour utiliser des sorts de 8ème niveau de magicien ou d'illusionniste	5
17	Maximum pour un demi-orque	6
18	Minimum pour utiliser des sorts de 9ème niveau de magicien ou d'illusionniste	7
19	Maximum pour un elfe gris ou de la Vallée. Immunité aux sorts d'illusion/fantasme de niveau 1	8
20	Immunité aux sorts d'illusion/fantasme de niveau 2	9
21	Immunité aux sorts d'illusion/fantasme de niveau 3	10
22	Immunité aux sorts d'illusion/fantasme de niveau 4	11
23	Immunité aux sorts d'illusion/fantasme de niveau 5	12
24	Immunité aux sorts d'illusion/fantasme de niveau 6	15
25	Immunité aux sorts d'illusion/fantasme de niveau 7	20

Notes à propos du tableau ci-dessus :

Les êtres d'une intelligence très élevée ne sont pas abusés par les sorts d'*illusion/fantasme* ; ils remarqueront en fait certaines inconsistances ou incohérences qui les empêcheront de croire en l'illusion. Un être avec une intelligence de 19 ne croira jamais un sort d'illusion/fantasme de niveau 1, même s'il est incanté par un lanceur de sorts de très haut niveau. Les effets notés sont cumulatifs, c'est-à-dire qu'une créature avec une intelligence de 20 sera immunisée aux sorts d'illusion/fantasme de niveau 1 et 2.

[4] Note de source Officielle (Polyhedron Magazine « Dispel Confusion », par Gary Gygax) : les bonus de force s'appliquent aux armes lancées à la main, à n'importe quelle portée, et sont cumulatifs avec les bonus de dextérité.

Tableau 5 – Intelligence – Compétences pour magiciens et illusionnistes

Score	Chance de connaître un sort	Nombre de sorts minimum par niveau	Nombre de sorts maximum par niveau
9	35%	4	6
10-12	45%	5	7
13-14	55%	6	9
15-16	65%	7	11
17	75%	8	14
18	85%	9	18
19	95%	10	Tous
20	96%	12	Tous
21	97%	13	Tous
22	98%	14	Tous
23	99%	15	Tous
24	100%	16	Tous
25	100%	17	Tous

Notes à propos du tableau ci-dessus :

Chaque personnage magicien (ou illusionniste) doit utiliser cette table pour déterminer les sorts qu'il peut connaître. Seuls les sorts du niveau 1 sont déterminés à la création du personnage. Les sorts des niveaux suivants seront vérifiés quand le personnage atteindra le niveau suffisant pour les utiliser. Ceci ne concerne pas les tours mineurs, dont les règles d'acquisition figurent dans la section consacrée au MD de l'Unearthed Arcana.

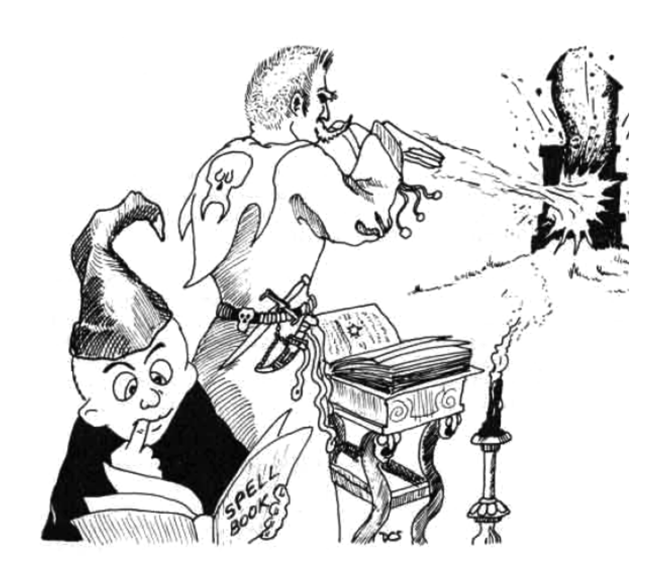
La **chance de connaître un sort** donne, en fonction de l'intelligence d'un personnage, le pourcentage de chance de comprendre (et donc apprendre) un sort d'un niveau donné. Le personnage peut effectuer le tirage de connaissance dans l'ordre qu'il désire. La compréhension d'un sort donné ne peut être vérifiée qu'une seule fois. Les dés de pourcentage sont jetés et si le tirage obtenu est inférieur ou égal au pourcentage donné dans la table, alors le personnage connait le sort et pourra l'apprendre lorsqu'il le rencontrera. Par exemple, un personnage avec une intelligence de 12 désire apprendre le sort de *charme-personnes* qu'il a trouvé dans un livre ou sur un parchemin : le pourcentage lancé donne un score de 52. Par conséquent, ce sort non compris ne peut pas être appris par le personnage (voir, tout de même, le paragraphe ci-dessous concernant le minimum de sorts par niveau).

Le **nombre de sorts minimum par niveau** indique le nombre minimum de sorts d'un niveau qu'un magicien (ou un illusionniste) puisse connaître. Si, après avoir tenté de comprendre tous les sorts d'un niveau, le nombre de sorts connus est inférieur à ce minimum, le personnage peut alors recommencer à tirer parmi les sorts qu'il n'avait pas pu comprendre à la première tentative. Ce procédé se répète tant que le nombre minimum n'est pas atteint. On distinguera alors deux catégories de sorts : ceux qui peuvent être appris et ceux qui ne seront jamais compris. Le tirage du pourcentage détermine quels sont ces sorts. Exemple : le magicien mentionné précédemment, incapable d'apprendre le sort de *charme-personnes*, ne parvient pas non plus à atteindre le nombre de sorts minimum qu'il peut connaître. Il recommence donc avec la liste des sorts incompris, choisit de voir s'il peut comprendre *charme-personnes*, obtient un tirage de 04 et acquiert donc la connaissance de ce sort. Quand le personnage trouvera ce sort, il sera capable de l'apprendre (depuis son livre ou depuis un parchemin). La vérification des sorts d'un niveau s'arrête dès que le nombre de sorts minimum pour ce niveau est atteint.

Le **nombre de sorts maximum par niveau** est un peu l'inverse du minimum. En fonction de l'intelligence du personnage, ce maximum de sorts par niveau qu'il peut connaitre (et donc avoir dans ses livres de sorts) varie de 6 à un nombre illimité. Dès que ce maximum est atteint, le personnage ne peut plus apprendre d'autres sorts de ce niveau.

Acquisition de sorts jusqu'alors inconnus : bien que le magicien (ou l'illusionniste) doive immédiatement cesser de tester sa compréhension des sorts une fois que le nombre minimum est atteint, il lui est possible d'acquérir la connaissance de sorts supplémentaires jusqu'alors inconnus tant que cela ne viole pas la règle du maximum de sorts par niveau pouvant être appris. De nouveaux sorts peuvent être acquis grâce à des livres de sorts obtenus d'une façon ou d'une autre, ou bien à partir de parchemins de sorts. Dans ce dernier cas, le parchemin est détruit au cours de l'étude et de l'apprentissage du (ou des) nouveau(x) sort(s) (ce sujet est plus détaillé dans la section expliquant la classe de personnage du magicien).

Changement d'intelligence : si l'intelligence évolue, vers le haut ou vers le bas, pour une raison ou une autre, et que ce changement est relativement permanent (âge, souhaits, etc.) le magicien (ou l'illusionniste) doit tester à nouveau tous les sorts[5].



SAGESSE

Le terme sagesse regroupe le jugement, la volonté, le ruse et (jusqu'à un certain point) l'intuition. Elle agit sur les jets de protection contre certaines attaques magiques. Elle est de la plus haute importance pour les clercs : c'est la *caractéristique majeure des clercs* et ceux ayant une sagesse de 16 ou plus obtiennent un bonus de 10% à leurs points d'expérience. De plus, les clercs ayant une sagesse exceptionnelle (13 ou plus), gagnent des sorts supplémentaires. Les tableaux suivants donnent les effets détaillés de la sagesse.

Tableau 6 – Sagesse – Informations générales

Score	Informations générales	Ajustement aux attaques magiques
3		-3
4		-2
5	À ce score ou au dessous, le personnage ne peut être qu'un voleur	-1
6		-1
7		-1
8		aucun
9	Minimum pour un clerc	aucun
10	Minimum pour un cavalier	aucun
11		aucun
12	Minimum pour un druide	aucun
13	Minimum pour un paladin ou un clerc demi-elfe multi-classé	aucun
14	Maximum pour un demi-orque Minimum pour un ranger	aucun
15	Minimum pour un moine ou un barde	+1
16	Maximum pour un barbare	+2
17	Maximum pour un petite-gens Minimum pour l'utilisation de sorts cléricaux de niveau 6	+3
18	Minimum pour l'utilisation de sorts cléricaux de niveau 7	+4

Notes à propos du tableau ci-dessus :

L'**ajustement aux attaques magiques** s'applique au jet de protection du personnage impliqué et est utilisé pour altérer le résultat du dé. Ces ajustements ne s'appliquent que contre des attaques mentales faisant intervenir la force de volonté : attaque télépathique, charme, charme de masse, effroi, forces fantasmagoriques, hypnose, illusion, métempsycose, possession, séduction, suggestion, suzeraineté, paralysie, etc.

[5] Je conseille comme règle optionnelle de ne retester tous les sorts que si l'intelligence baisse et de ne tester que de nouveaux sorts si elle augmente.

Tableau 7 – Sagesse – Ajustements pour clercs et druides

Score	Sorts supplémentaires	Échec du sort
9	aucun	20%
10	aucun	15%
11	aucun	10%
12	aucun	5%
13	Un du 1er niveau	0%
14	Un du 1er niveau	0%
15	Un du 2ème niveau	0%
16	Un du 2ème niveau	0%
17	Un du 3ème niveau*	0%
18	Un du 4ème niveau**	0%
19	Un du 4ème niveau et un du 1er niveau	0%
20	Un du 4ème niveau et un du 2ème niveau	0%
21	Un du 5ème niveau et un du 3ème niveau	0%
22	Un du 5ème niveau et un du 4ème niveau	0%
23	Deux du 5ème niveau	0%
24	Deux du 6ème niveau	0%
25	Un du 6ème niveau et un du 7ème niveau	0%

Notes à propos du tableau ci-dessus :

* Sagesse minimale pour l'utilisation des sorts de niveau 6 de clerc

** Sagesse minimale pour l'utilisation des sorts de niveau 7 de clerc

Sorts supplémentaires : selon sa sagesse, le clerc (ou le druide)[6] disposera d'un certain nombre de sorts en plus de ceux auxquels son niveau lui donne droit. Notez que ces sorts supplémentaires ne sont utilisables que lorsque le clerc (ou le druide) a atteint le niveau lui permettant de les utiliser. Les sorts supplémentaires sont cumulatifs. Exemple : un clerc ayant 14 en sagesse a droit à 2 sorts de niveau 1 en plus, un clerc ayant 15 en sagesse obtient 2 sorts du 1er niveau et 1 sort du 2ème niveau, etc. Ce clerc ayant 15 en sagesse ne gagnera ce sort de 2ème niveau supplémentaire que lorsqu'il aura accès aux sorts de niveau 2, c'est-à-dire quand il sera un clerc de niveau 3.

L'**échec du sort** indique le pourcentage de risque qu'un clerc d'une sagesse faible rate complètement son sort. Si le résultat du dé de pourcentage est inférieur ou égal au pourcentage d'échec, le sort est raté et n'a aucun effet. Il est effacé de la mémoire du clerc (ou du druide) comme s'il l'avait lancé normalement.

Pour plus de détails sur les clercs et les druides, voir les chapitres consacrés à ces classes de personnage.

Tableau 8 – Sagesse – Immunités pour les sagesses élevées

Score	Immunités aux sorts
19	Épouvante, Charme-Personnes, Injonction, Amitié, Hypnotisme
20	Oubli, Paralysie, Rayon d'Affaiblissement, Peur
21	Séduction, Domination, Effroi
22	Charme-Monstres, Confusion, Émotion, Maladresse, Suggestion, Projection Télépathique
23	Chaos, Débilité, Paralysie des Monstres, Métempsycose, Domination de Masse, Quête
24	Quête Magique, Suggestion de Masse, Suzeraineté
25	Antipathie/sympathie, Doigt de Mort, Charme de Masse, Danse Irrésistible d'Otto

Notes à propos de la table ci-dessus :

Les êtres ayant une sagesse très élevée sont immunisés aux effets de certains sorts de type charme, et aux effets de certains effets similaires à des sorts ou des habilités psioniques. Les effets indiqués sont cumulatifs avec une sagesse plus élevée. Les puissances ayant une telle sagesse sont simplement capables de repousser automatiquement les effets de ces sorts.

[6] Note de source Officielle (Polyhedron Magazine « Dispel Confusion ») : les Paladins, Rangers et Bardes ne bénéficient pas des bonus de sorts dus à la sagesse.

DEXTÉRITÉ

La dextérité regroupe un certain nombre d'attributs physiques tels que la coordination de l'œil et de la main, l'agilité, les reflexes, la précision et la rapidité de mouvement. Une haute dextérité indique que le personnage est supérieur dans tous ces attributs ; une dextérité basse peut très bien indiquer que l'un de ces attributs est relativement performant alors que les autres sont très faibles.

La dextérité influe sur les personnages en ce qui concerne l'initiative en attaque, la précision dans le lancer de projectiles et la possibilité d'éviter les coups. La dextérité est la *caractéristique majeure des voleurs* et elle influe sur leurs compétences professionnelles (telles que pickpocket, crochetage des serrures, etc.). Les voleurs ayant 16 ou plus en dextérité obtiennent un bonus de 10% sur leurs points d'expérience.

Les tableaux suivants donnent les effets détaillés de la dextérité.

Tableau 9 – Dextérité – Informations générales

Score	Informations générales	Ajustement de réaction/ attaque	Ajustement Défensif
3		-3	+4
4		-2	+3
5	À ce score et en dessous le personnage ne peut être que clerc	-1	+2
6	Minimum pour un demi-elfe ou un magicien	0	+1
7	Minimum pour un elfe	0	0
8	Minimum pour un petite-gens	0	0
9	Minimum pour un voleur	0	0
10		0	0
11		0	0
12	Minimum pour un assassin	0	0
13		0	0
14	Minimum pour un barbare	0	0
15	Minimum pour un moine, un barde, un cavalier ou un paladin	0	-1
16	Minimum pour un illusionniste ou un voleur-acrobate	+1	-2
17	Maximum pour un nain ou demi-orque	+2	-3
18		+3	-4
19		+3	-4
20		+3	-4
21		+4	-5
22		+4	-5
23		+4	-5
24		+5	-6
25		+5	-6

Notes à propos du tableau ci-dessus :

Ajustement de réaction/attaque : malus ou bonus applicable aussi bien dans les réactions de surprise (pour déterminer si le personnage est surpris par un assaillant) que pour les jets de projectiles : ajustement à effectuer sur la probabilité de toucher lorsqu'un personnage lance un projectile quel qu'il soit (lance de fantassin, flèche, fronde, flasque d'huile, grappin, etc.).

Ajustement défensif : c'est tout d'abord un ajustement aux jets de protection du personnage contre des attaques pouvant être évitées (par exemple, sauter de côté pour éviter une *boule de feu* ou un éclair de *foudre*). L'ajustement défensif représente aussi la capacité du personnage à parer ou à éviter les coups durant un combat. Ceci est exprimé par un malus ou un bonus à la classe d'armure du personnage (sauf pour les moines, qui ne bénéficient pas de ces bonus). Le degré de protection de tout personnage est exprimé par un nombre de 10 à -10 : la *classe d'armure*. Plus le nombre est bas, plus le personnage est protégé. Ainsi, un personnage ne portant aucune protection est de classe d'armure 10 (ou CA 10), un personnage portant une armure de plate et un bouclier sera, lui, de classe d'armure 2. Une dextérité faible ajoute des points à la CA du personnage, le rendant plus vulnérable, alors qu'une bonne dextérité enlève des points et améliore donc sa CA. Ainsi, si le personnage en plate et bouclier avait 3 en dextérité, sa véritable CA serait de 6 (2+4). Si le personnage sans armure avait 18 en dextérité, sa CA arriverait à 6 (10 – 4). À noter que les bonus de dextérité ne s'appliquent pas à la CA face aux gros projectiles (pierres de catapulte, rochers lancés par des géants, etc.)

Tableau 10 – Dextérité – Ajustements pour voleurs et voleurs-acrobates

Score	Pickpocket	Crochetage	Détection Désamorçage des pièges	Déplacement silencieux	Dissimulation dans l'ombre	Funambulisme	Saut à la perche	Manœuvres acrobatiques Attaque	Manœuvres acrobatiques Dérobade	Manœuvres acrobatiques Chute
9	-15%	-10%	-10%	-20%	-10%	-	-	-	-	-
10	-10%	-5%	-10%	-15%	-5%	-	-	-	-	-
11	-5%	-	-5%	-10%	-	-	-	-	-	-
12	-	-	-	-5%	-	-	-	-	-	-
13	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
14	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
15	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
16	-	+5%	-	-	-	+5%	-	+1%	+2%	-
17	+5%	+10%	-	+5%	+5%	+10%	+ 0,30 m	+2%	+3%	-
18	+10%	+15%	+5%	+10%	+10%	+15%	+ 0,60 m	+3%	+5%	+ 1,50 m
19	+15%	+20%	+10%	+12%	+12%	+20%	+ 0,90 m	+4%	+8%	+ 3,00 m
20	+20%	+25%	+15%	+15%	+15%	+25%	+ 1,20 m	+5%	+10%	+ 4,50 m
21	+25%	+30%	+20%	+18%	+18%	+30%	+ 1,50 m	+6%	+12%	+ 6,00 m
22	+30%	+35%	+25%	+20%	+20%	+35%	+ 1,80 m	+7%	+15%	+ 7,50 m
23	+35%	+40%	+30%	+23%	+23%	+40%	+ 2,10 m	+8%	+18%	+ 9,00 m
24	+40%	+45%	+35%	+25%	+25%	+45%	+ 2,40 m	+9%	+20%	+ 10,50 m
25	+45%	+50%	+40%	+30%	+30%	+50%	+ 2,70 m	+10%	+25%	+ 12,00 m

Notes à propos du tableau ci-dessus :

Toutes les habilités de voleur et de voleur-acrobate sont décrites dans le chapitre « Classes de Personnage », voleur et voleur-acrobate. Les malus et bonus sont à appliquer aux pourcentages de base. La race intervient aussi dans les ajustements.

CONSTITUTION

La constitution mesure le physique, la santé, la robustesse et l'endurance du personnage. Elle est d'une grande importance pour toutes les classes puisqu'elle influe sur les points de vie et les chances de survivre à des traumatismes violents que peuvent produire des sorts de magie ou les tentatives de résurrection. Certaines classes de personnages ont besoin d'un minimum de constitution pour pouvoir exercer leur profession.

L'un des points essentiels à retenir est le fait qu'un personnage ne pourra être ressuscité qu'un nombre de fois égal à son score initial de constitution. Chaque *rappel à la vie* ou *résurrection* ôte un point à la constitution du personnage[7]. Bien que le personnage puisse faire remonter son score de constitution à son niveau normal ou même plus haut, ceci grâce à des moyens magiques, le nombre de résurrections possible sera celui du score initial de constitution. Ainsi, un personnage ayant initialement 15 en constitution pourra être ressuscité 15 fois au maximum (Une *baguette de résurrection* est, pour ce décompte, considérée comme un sort de *résurrection*). La 16ème mort sera la dernière et seul un sort de *souhait majeur*, ou équivalent, pourrait alors ramener le personnage à la vie.



Les effets de la constitution sont détaillés dans le tableau suivant.

[7] Certains MD ne font pas perdre ce point. Ils demandent seulement au joueur de garder une trace du nombre de fois durant lesquelles il a été ressuscité, et une fois atteint le total de sa Constitution, alors il ne pourra plus l'être.

Tableau 11 – Constitution – Informations générales

Score	Informations générales	Ajustement aux points de vie	Résistance aux traumatismes	Résurrection
3		-2	35%	40%
4		-1	40%	45%
5	À ce score et en dessous le personnage ne peut être qu'illusionniste	-1	45%	50%
6	Minimum pour un elfe ou un demi-elfe	-1	50%	55%
7	Minimum pour un guerrier	0	55%	60%
8	Minimum pour un gnome	0	60%	65%
9		0	65%	70%
10	Minimum pour un petite-gens ou un barde	0	70%	75%
11	Minimum pour un moine	0	75%	80%
12	Minimum pour un nain	0	80%	85%
13	Minimum pour un demi-orque	0	85%	90%
14	Minimum pour un ranger	0	88%	92%
15	Minimum pour un paladin, un cavalier ou un barbare	+1	91%	94%
16		+2	95%	96%
17		+2 (+3)*	97%	98%
18		+2 (+4)*	99%	100%
19		+2 (+5)*(a)	100%	100%
20		+2 (+5)*(b)	100%	100%
21		+2 (+6)*(c)	100%	100%
22		+2 (+6)*(d)	100%	100%
23		+2 (+6)*(e)	100%	100%
24		+2 (+7)*(f)	100%	100%
25		+2 (+7)*(g)	100%	100%

Notes à propos du tableau ci-dessus :

* les bonus entre parenthèses ne s'appliquent que pour les guerriers, les rangers, les paladins et les cavaliers (et les bardes lorsqu'ils entament leur profession de guerrier).

(a) +1 au jet de protection contre le poison, les scores de 1 sur le tirage des dés de vie sont considérés comme des 2.
(b) +1 au jet de protection contre le poison, les scores de 1 sur le tirage des dés de vie sont considérés comme des 2, régénération 1 pv/6 tours.
(c) +2 au jet de protection contre le poison, les scores de 1 ou 2 sur le tirage des dés de vie sont considérés comme des 3, régénération 1 pv/5 tours.
(d) +2 au jet de protection contre le poison, les scores de 1 ou 2 sur le tirage des dés de vie sont considérés comme des 3, régénération 1 pv/4 tours.

(e) +3 au jet de protection contre le poison, les scores de 1, 2 ou 3 sur le tirage des dés de vie sont considérés comme des 4, régénération 1 pv/3 tours.
(f) +3 au jet de protection contre le poison, les scores de 1, 2 ou 3 sur le tirage des dés de vie sont considérés comme des 4, régénération 1 pv/2 tours.
(g) +4 au jet de protection contre le poison, les scores de 1, 2 ou 3 sur le tirage des dés de vie sont considérés comme des 4, régénération 1 pv/tour.

Ajustement aux points de vie : le potentiel de résistance d'un personnage est exprimé en points de vie. Chaque fois que le personnage atteint un niveau supérieur, il lance un dé (le type de dé diffère selon la classe du personnage), le résultat obtenu, modifié par l'ajustement aux points de vie de la constitution, donne le nombre de points de vie que peut perdre le personnage (par arme ou magie) avant de mourir. Notez que les malus dus à la constitution ne peuvent amener le total de points de vie par niveau en-dessous de 1. Notez aussi que les chiffres entre parenthèses sont réservés aux classes de guerrier, ranger, paladin et cavalier (le barbare a lui des bonus spéciaux propres à sa classe). Ils sont les seuls à pouvoir ajouter plus de deux points de vie à leur tirage. Les personnages des autres classes, même ayant une constitution supérieure à 16, ne rajoutent que deux points.

La **résistance aux traumatismes** indique le pourcentage de survivre aux effets des attaques magiques suivantes : vieillissement, pétrification, (ainsi que les sorts de *transmutation de chair en pierre*), *transformation d'objets*, *allométamorphose*, etc. Exemple : un nécromancien pervers transforme son serviteur en un rock géant (*allométamorphose*). Le serviteur doit lancer un dé de pourcentage de résistance aux traumatismes. Si le résultat est inférieur ou égal au score, le serviteur sera effectivement métamorphosé. Si le résultat est supérieur, le serviteur est aussi métamorphosé, mais mort de n'avoir pas supporté le choc de la transformation. Si on essaie de métamorphoser le serviteur, ayant survécu à la première transformation, une nouvelle fois ou de le faire revenir à sa forme normale, il lui faudra réussir à nouveau un jet de résistance aux traumatismes ou mourir suite à ce traumatisme trop violent pour l'organisme.

La colonne **résurrection** indique le pourcentage de réussite d'un sort de *rappel à la vie* ou de *résurrection* pratiqué sur le personnage. Le résultat du jet de pourcentage doit être inférieur ou égal au pourcentage indiqué sur le tableau pour que le personnage soit ressuscité. Dans le cas contraire, le personnage est définitivement mort. Rappelez-vous qu'un personnage ne peut pas être ressuscité ou rappelé à la vie un nombre de fois plus élevé que sa constitution initiale.

CHARISME

Le charisme regroupe l'attirance physique, la persuasion et le magnétisme personnel. Un personnage au visage disgracieux peut très bien avoir un fort charisme si les deux autres aspects sont développés. Le charisme est profitable à toutes les classes puisqu'il peut améliorer les relations avec les autres, les personnages non joueurs, les mercenaires, les compagnons d'armes et les monstres. Il impose le nombre maximum de compagnons d'armes que peut engager le personnage et influe sur la loyauté de ses troupes. Il est la clé du commandement.

Le tableau suivant donne les effets du charisme.

Tableau 12 – Charisme – Informations générales

Score	Informations générales	Nombre maximum de compagnons d'arme	Ajustement à la loyauté	Ajustement aux réactions
3		1	-30%	-25%
4		1	-25%	-20%
5	À ce score et en dessous le personnage ne peut être qu'un assassin	2	-20%	-15%
6		2	-15%	-10%
7		3	-10%	-5%
8	Minimum pour un elfe	3	-5%	normal
9		4	normal	normal
10		4	normal	normal
11		4	normal	normal
12	Maximum pour un demi-orque*	5	normal	normal
13		5	normal	+5%
14		6	+5%	+10%
15	Minimum pour un druide ou un barde	7	+15%	+15%
16	Maximum pour un nain*	8	+20%	+25%
17	Minimum pour un paladin	10	+30%	+30%
18		15	+40%	+35%
19		20	+50%	+40%
20		25	+60%	+45%
21		30	+70%	+50%
22		35	+80%	+55%
23		40	+90%	+60%
24		45	+100%	+65%
25		50	+100%	+70%

Notes à propos du tableau ci-dessus :

* ce charisme maximum ne s'applique que face à ceux qui ne sont pas de la race du personnage : voir le chapitre sur les races de personnages pour les nains et les demi-orques.

Nombre maximum de compagnons d'armes : c'est le nombre maximum de personnages non joueurs qui serviront le personnage comme compagnons d'armes permanents. Les mercenaires, hommes d'armes, serviteurs et autres personnes similaires qu'il faut payer ne rentrent pas dans cette catégorie.

L'**ajustement à la loyauté** s'ajoute ou se soustrait de la loyauté de base des compagnons d'armes et des autres serviteurs.

L'**ajustement aux réactions** est un bonus ou un malus dû au charisme du personnage lorsqu'il rencontre pour la première fois une personne ou une créature. Par exemple, le personnage peut rencontrer une créature intelligente à tendance neutre et tenter d'entrer en contact avec elle pour, éventuellement, obtenir quelque avantage. Si le charisme du personnage est bas, il partira avec un handicap, qu'il devra surmonter par des offres et des dons généreux s'il souhaite arriver à un résultat positif. Si son charisme est élevé, il pourra négocier avec plus de poids grâce à son charme et à son magnétisme personnel.

LES RACES DES PERSONNAGES

Maintenant que le joueur a déterminé les caractéristiques de son personnage, il est temps de choisir la race. Le MD peut choisir d'interdire certaines races pour les besoins de sa campagne ou selon la région. Comme cela parait évident dans la table ci-dessous, de nombreuses possibilités sont accessibles aux joueurs en termes de races. Ils ont le choix entre 15 races (et 14 classes) pour créer leur personnage et chaque combinaison race/classe présente des particularités qui la distingue des autres. Et, bien sûr, le Maître de Donjon aura tout de suite remarqué que ces options sont aussi ouvertes aux personnages non joueurs qui peuplent le monde qu'il a créé pour sa campagne.

Les tables qui suivent vont permettre de choisir la race du personnage en fonction de la classe déjà envisagée et des caractéristiques. La plupart des races non humaines peuvent exercer plusieurs classes à la fois (multi-classé) et bénéficient d'avantages décrits plus loin. Cependant, l'humain reste un choix difficile au départ mais payant à la longue, puisque les humains ne sont pas limités dans leur évolution (en dehors de classes spécifiques comme l'assassin ou le moine).

RACES DE PERSONNAGE – LIMITATION DE CLASSES

Tableau 13 – Races de personnage – Limitation de classes

	——— Nains ———			——————————— Elfes ———————————						—— Gnomes ——					
Classe	**Gris**	**des Collines**	**des Montagnes**	**Noirs**	**Gris**	**Hauts**	**de la Vallée**	**Sauvages**	**des Bois**	**des Profondeurs**	**de la Surface**	**Demi-Elfes**	**Petites-Gens[a]**	**Demi-Orques**	**Humain**
Clerc	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Oui	Oui[c]	Oui	Oui	Oui
Druide	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Oui	Oui	Non	Oui
Guerrier	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Barbare	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Oui
Cavalier	Non	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Non	Non	Non	Oui[b]	Non	Non	Oui
Paladin	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Oui[b]	Non	Non	Oui
Ranger	Non	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Oui	Non	Non	Oui[c]	Non	Non	Oui
Magicien	Non	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Oui	Non	Non	Oui[c]	Non	Non	Oui
Illusionniste	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui	Non	Non	Non	Oui
Voleur	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Acrobate	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Assassin	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Oui	Oui
Moine	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Oui
Barde	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Oui	Non	Non	Oui

« Oui » indique qu'un personnage de la race a accès à la classe
« Non » indique que la classe n'est pas accessible.

(a) La colonne « Petites-Gens » regroupe les trois races : Les Pieds-Velus, les Costauds et les Grands-Gars.
(b) à condition que le demi elfe soit d'ascendance haut-elfe, elfe gris ou elfe noir[8].
(c) sauf pour ceux qui sont d'ascendance elfe sauvage[9].

Tableau 14 – Races de personnage – Multi-classes autorisées

Race	**CG**	**CR**	**CM**	**CI**	**CV**	**CA**	**DG**	**DR**	**DM**	**DV**	**GM**	**GI**	**GV**	**GA**	**RM**	**MV**	**MA**	**IV**	**IA**	**CGM**	**CGV**	**CMV**	**GMV**
Nains gris	X				X	X							X	X									
Nains des Collines	X												X										
Nains des Montagnes	X												X										
Elfes Noirs	X	X	X		X	X					X		X	X	X	X	X			X	X	X	X
Elfes Gris	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X			X	X	X	X
Hauts-Elfes	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X			X	X	X	X
Elfes de la Vallée	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X			X	X	X	X
Elfes Sauvages													X										
Elfes des Bois	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X			X	X	X	X
Gnomes des Profondeurs	X			X	X	X						X	X	X				X	X				
Gnomes de la Surface	X			X	X							X	X					X					
Demi-Elfes Noirs	X	X	X		X	X					X		X	X	X	X	X			X	X	X	X
Demi-Elfes Sauvages													X										
Demi-Elfes autres	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X			X	X	X	X
Petites-Gens Pieds-Velus	X				X		X			X			X										
Petites-Gens Costauds	X				X		X			X			X										
Petites-Gens Grands-Gars	X				X		X			X			X										
Demi-Orques	X				X	X							X	X									

Notes à propos du tableau ci-dessus :

Les entêtes de colonne sont les abréviations pour les classes constituant les multi-classes possible : G=Guerrier, C=Clerc, R=Ranger, V=Voleur, D=Druide, M=Magicien, I=Illusionniste, A=Assassin. Donc, par exemple, CGM = Clerc/Guerrier/Magicien.

Une croix dans la colonne signifie que la multi-classe est possible. À noter que les combinaisons de ce tableau sont les combinaisons *autorisables*. Le MD décidera de celles qui sont *autorisées* dans sa campagne.

[8] Issu de l'errata paru dans Dragon Magazine 103 (VO).
[9] Issu de l'errata paru dans Dragon Magazine 103 (VO).

RACES DE PERSONNAGE – LIMITATION EN NIVEAU

Les limitations de niveaux des classes pour les personnages joueurs non-humains dépendent non seulement de la race et de la classe du personnage, mais aussi de ses caractéristiques et notamment de la caractéristique primaire de la classe en question. Les tableaux qui suivent permettent de déterminer le niveau maximum autorisé en croisant la classe/race et le score de caractéristique en question.

Les **scores de caractéristique** donnés dans la colonne de gauche de chaque tableau correspondent à différentes caractéristiques, variant en fonction de la classe du personnage. Pour les guerriers, les rangers et les assassins, le score fait référence à la force. Pour les magiciens et les illusionnistes, l'intelligence. Pour les clercs et les druides, la sagesse. Pour les voleurs, la dextérité. Les limitations de niveau pour les rangers, les assassins et les druides peuvent être régies par d'autres caractéristiques que celles citées ci-dessus : ces cas spéciaux sont traités dans les notes en bas de chaque tableau.

La mention « **Illimité** » signifie qu'un personnage de la classe et de la race appropriées ne connait pas de limite à son avancement – soit il n'a effectivement pas de limite, comme pour le clerc et le voleur, soit le personnage est capable d'atteindre la limite la plus élevée dans la classe, comme pour les druides et les assassins. Le cavalier n'apparait ni dans la table des elfes ni dans celle des demi-elfes car l'avancement dans les niveaux est illimité pour les personnages qui remplissent les pré-requis de la classe. Même remarque pour le barde qui ne figure pas dans la table des demi-elfes.

À noter que dans la plupart des cas, le score de caractéristique donné excède les limites normales pour des personnages débutants. Ceci permet de tenir compte des augmentations de caractéristiques au-delà des limites normales à l'aide de moyens magiques, comme des sorts de *souhait majeur*, des grimoires ou tomes magiques, ou grâce à certains artefacts ou reliques. L'obtention de caractéristiques plus élevées que celles données dans la table – ce qui ne devrait normalement pas être possible sauf dans des circonstances des plus extraordinaires[10] – ne permet pas de dépasser les limites en niveau qui y sont écrites. Si une caractéristique d'un personnage est inférieure au score le plus bas donné dans la table appropriée, alors la limitation en niveau est la même que pour le score le plus bas indiqué : par exemple, un nain assassin avec une force de 14 ou moins peut atteindre le niveau 9 dans cette classe.

IMPORTANT : les limites de niveau données dans les tables qui suivent peuvent être dépassées de 2 dans tous les cas où :

1) le personnage n'a qu'une seule classe : n'est donc pas multi-classé.

2) ET la classe en question pourrait être choisie dans un multi-classage.

Exemples : un nain des collines clerc/guerrier avec une force de 18 ne peut atteindre que le niveau 8 en tant que guerrier, tandis qu'un nain des collines seulement guerrier avec la même force pourrait atteindre le 10ème niveau.

Un nain des collines clerc/guerrier avec 14 en force peut atteindre le 6ème niveau de guerrier ; si le personnage était un guerrier monoclassé, il pourrait atteindre le niveau 8.

Un demi-elfe clerc/ranger avec une force de 18/90, 18 en intelligence, en sagesse et en constitution peut atteindre le niveau 9 de ranger, tandis qu'un demi-elfe qui ne serait que ranger avec les mêmes scores de caractéristiques pourrait atteindre le 11ème niveau dans cette classe.

Un nain des collines assassin est limité aux niveaux donnés dans la table, puisqu'un nain des collines ne peut pas être multi-classé assassin. Même chose pour un nain des montagnes.

[10] C'est-à-dire jamais ! Gros Bill, vous connaissez ? Ce personnage de BD avec 25 dans toutes les caractéristiques et tous les objets magiques...

RACES DE PERSONNAGE – LIMITATION EN NIVEAU – NAINS

Tableau 15 – Races de Personnage – Nains

Score de caractéristique	Clerc (tous)	——— Guerrier ——— Collines	Mnt./Gris	Voleur (tous)	Assassin (tous)
15	8	6	7	Illimité	9
16	9	6	7	Illimité	9
17	10	7	8	Illimité	9
18	11	8	9	Illimité	9
18/99		8	9		11[a]
18/00		9	10		12[b]
19	13	10	11	Illimité	12[b]
20	16	12	13	Illimité	12[b]
21	16	15	16	Illimité	12[b]

Notes à propos du tableau ci-dessus :

(a) une intelligence de 18 et une dextérité de 19 sont aussi requises.
(b) une intelligence de 19 et une dextérité de 19 sont aussi requises.



RACES DE PERSONNAGE – LIMITATION EN NIVEAU – GNOMES

Tableau 16 – Races de Personnage – Gnomes

Score de caractéristique	Clerc (tous)	Guerrier (tous)	Illusionniste (tous)	Voleur (tous)	Assassin (tous)
15	7	5	6	Illimité	8
16	8	5	6	Illimité	8
17	9	5	6	Illimité	8
18	10	5	7	Illimité	8
18/50		6			9[a]
18/75		7			10[b]
18/99		8			10[b]
19	12	9	8	Illimité	10[b]
20	14	9	10	Illimité	10[b]
21	14	9	13	Illimité	10[b]

Notes à propos du tableau ci-dessus :

(a) une intelligence de 18 et une dextérité de 19 sont aussi requises.
(b) une intelligence de 19 et une dextérité de 19 sont aussi requises.



RACES DE PERSONNAGE – LIMITATION EN NIVEAU – ELFES

Tableau 17 – Races de Personnage – Elfes

	Clerc			Druide		Guerrier					
Score de caractéristique	**Noirs Mâles**	**Noirs Femelles**	**Tous les autres**	**Sauvages**	**Tous les autres**	**Noirs Mâles**	**Noirs Femelles**	**Gris/Hauts**	**Vallée**	**Sauvages**	**Bois**
12	4	Illimité	7	10	Illimité	7	9	5	5	7	6
13	5	Illimité	7	10	Illimité	8	10	5	5	7	6
14	6	Illimité	7	10	Illimité	9	11	5	5	7	6
15	7	Illimité	7	10	Illimité	10	12	5	5	7	6
16	7	Illimité	8	10	Illimité	10	12	5	5	7	6
17	7	Illimité	9	10	Illimité	10	12	5	5	7	6
18	7	Illimité	10	11[a]	Illimité	10	12	6	6	8	7
18/75						10	12	7	6	8	8
18/90						10	12	8	8	10	9
18/99						10	12	9	9	11	10
18/00						10	12	10	10	12	11
19	7	Illimité	11	12[a]	Illimité	10	12	11	11	13	12
20	7	Illimité	12	14[a]	Illimité	10	12	11	13	13	14
21	7	Illimité	12	17[b]	Illimité						

Notes à propos du tableau ci-dessus :
(a) un charisme de 18 est aussi requis.
(b) un charisme de 19 est aussi requis.

RACES DE PERSONNAGE – LIMITATION EN NIVEAU – ELFES – SUITE

Tableau 18 – Races de Personnage – Elfes – Suite

	Magicien								
Score de caractéristique	**Noirs Mâles**	**Noirs Femelles**	**Gris**	**Hauts**	**Vallée**	**Bois**	**Voleur (tous)**	**Assassin (tous)**	**Ranger (tous)**
17	12	5	11	10	11	9	Illimité		
18	12	5	11	10	11	9	Illimité	10	6
18/01								10	7[a]
18/51								10	9[b]
18/76								10	10[c]
18/99								11[e]	10[c]
18/00								12[f]	10[c]
19	13	7	12	11	12	10	Illimité	12[f]	12[d]
20	15	9	13	12	13	11	Illimité	12[f]	14[d]
21	18	11	15	14	15	13	Illimité		
22	18	11	18	17	15	13			

Notes à propos du tableau ci-dessus :
(a) une intelligence de 15 et une sagesse de 15 sont aussi requises. Si les deux scores sont supérieurs à 15, le personnage peut atteindre le niveau 8.
(b) une intelligence de 16 et une sagesse de 16 sont aussi requises.
(c) une intelligence de 17 et une sagesse de 17 sont aussi requises.
(d) une intelligence de 18 et une sagesse de 18 sont aussi requises.
(e) une intelligence de 18 et une dextérité de 19 sont aussi requises.
(f) une intelligence de 19 *ou* une dextérité de 19 sont aussi requises.

RACES DE PERSONNAGE – LIMITATION EN NIVEAU – DEMI-ELFES

Tableau 19 – Races de Personnage – Demi-Elfes

Score de caractéristique	**Clerc**	**Druide**	**Guerrier**	**Ranger**	**Magicien**	**Voleur**	**Assassin**
15	5	Illimité	6	6	7	Illimité	11
16	6	Illimité	6	6	7	Illimité	11
17	7	Illimité	7	7	7	Illimité	11
18	8	Illimité	7	8	8	Illimité	11
18/90			8	9[a]			11
18/99			9	10[a]			11
18/00			10	11[b]			11
19	10	Illimité	11	15[c]	8	Illimité	11
20	12	Illimité	13	15[c]	8	Illimité	11

Notes à propos du tableau ci-dessus :
(a) une intelligence de 18, une sagesse de 18 et une constitution de 18 sont aussi requises.
(b) une intelligence de 18, une sagesse de 18 et une constitution de 18 sont aussi requises. Si la sagesse et la constitution sont toutes les deux supérieures à 18, le personnage peut atteindre le niveau 12. Si elles sont supérieures à 19, il peut atteindre le niveau 14.
(c) une intelligence de 19, une sagesse de 19 et une constitution de 19 sont aussi requises.

RACES DE PERSONNAGE – LIMITATION EN NIVEAU – PETITES-GENS

Tableau 20 – Races de Personnage – Petites-Gens

Score de caractéristique	Clerc (tous)	Druide (tous)	————— Guerrier ————— Pieds-Velus	Costauds	Grands-Gars	Voleur (tous)
15	4	6[a]	4	5	6	Illimité
16	4	7[b]	4	5	6	Illimité
17	5	9[c]	5	6	7	Illimité
18	6	11[d]	5	6	7	Illimité
18/50			6	7	8	
18/90			7	8	9	
19	8	13[e]	8	9	10	Illimité
20	10	13[e]	8	9	10	Illimité

Notes à propos du tableau ci-dessus :

(a) un charisme de 15 est aussi requis.
(b) un charisme de 15 est aussi requis. Si le charisme est de 16 ou plus, le personnage peut atteindre le niveau 8.
(c) un charisme de 16 est aussi requis. Si le charisme est de 17 ou plus, le personnage peut atteindre le niveau 10.
(d) un charisme de 17 est aussi requis. Si le charisme est de 18 ou plus, le personnage peut atteindre le niveau 12.
(e) un charisme de 19 est aussi requis.

RACES DE PERSONNAGE – LIMITATION EN NIVEAU – DEMI-ORQUES

Tableau 21 – Races de Personnage – Demi-Orques

Score de caractéristique	Clerc	Guerrier	Voleur	Assassin
14	4	10	8	Illimité
15	5	10	9	Illimité
16	6	10	10	Illimité
17	7	10	11	Illimité
18	7	10	11	Illimité
18/99		10		Illimité
18/00		11		Illimité
19	7	12	11	Illimité
20	7	14	11	Illimité
21	7	17	11	Illimité

MALUS ET BONUS DUS À LA RACE POUR LES CARACTÉRISTIQUES

Certaines races sont particulièrement favorisées par la nature dans certains domaines et défavorisées dans d'autres. Ces ajustements sont à effectuer sur les caractéristiques dès que la race du personnage est choisie. Les scores ajustés seront les scores définitifs des caractéristiques du personnage. Les bonus et malus sont les suivants :

Tableau 22 – Races de Personnage – Bonus/Malus aux caractéristiques

Race	Malus ou bonus
Demi-Orque	Force +1 ; Constitution +1 ; Charisme -2
Haut-Elfe	Dextérité +1 ; Constitution -1
Elfe Gris	Dextérité +1 ; Constitution -1 ; Intelligence +1
Elfe de la Vallée	Dextérité +1 ; Constitution -1 ; Intelligence +1
Elfe Noir	Dextérité +1 ; Constitution -1
Elfe des Bois	Dextérité +1 ; Constitution -1 ; Force +1 ; Intelligence -1
Elfe Sauvage	Dextérité +1 ; Constitution -1 ; Force +2
Nain des Collines	Constitution +1 ; Charisme -1
Nain des Montagnes	Constitution +1 ; Charisme -1
Nain Gris	Constitution +1 ; Charisme -1
Petite-Gens	Force -1 ; Dextérité +1

Les autres avantages et pénalités des différentes races sont décrites un peu plus loin dans le § Description des Races de Personnages. Toujours en ce qui concerne les caractéristiques des personnages non-humains, elles sont bornées par des maxima et des minima. Afin de pouvoir jouer un personnage de ces races, ces bornes doivent être respectées. Le personnage doit avoir le minimum requis, après avoir effectué les ajustements précédents, pour pouvoir prétendre faire partie de la race désirée. Après les ajustements, si une caractéristique dépasse le maximum autorisé pour la race, il faut la redescendre à ce maximum. Le tableau qui suit donne les minima et les maxima raciaux.

Les limitations données s'appliquent à la race dans son ensemble et non pas uniquement aux personnages joueurs. Certaines contradictions entre les caractéristiques maximums et les caractéristiques tenant compte des ajustements raciaux des personnages joueurs ne sont donc pas des erreurs. Par exemple, bien que les personnages joueurs de race elfe aient -1 à leur constitution, le maximum racial en constitution pour les elfes est de 18. Cela est dû au fait que les personnages non-joueurs de race elfe peuvent avoir une constitution de 18, comme cela est expliqué dans le **Guide du Maître** (p.96). De même, bien qu'il soit impossible à un personnage joueur de race petite-gens d'avoir une constitution maximum de 19, un personnage non-joueur de cette race le peut, grâce aux bonus de constitution (donnés dans le **Guide du Maître** p.96) auxquels ont droit les personnages non-joueurs de race petite-gens.

RACES DE PERSONNAGE – VALEURS MINIMALES ET MAXIMALES DES CARACTÉRISTIQUES

Tableau 23 – Races de Personnage – Caractéristiques minimales et maximales

	Demi-elfe				Demi-orque				Elfe				Gnome				Nain				Petite-gens			
	Mâle		Femelle		Mâle		Femelle		Mâle		Femelle		Mâle		Femelle		Mâle		Femelle		Mâle		Femelle	
Caractéristique	mini	maxi	mini	maxi	mini	maxi	mini	maxi	mini	maxi	mini	maxi	mini	maxi	mini	maxi	mini	maxi	mini	maxi	mini	maxi	mini	maxi
Force	3	18	3	17	6	18	6	18	3	18	3	16	6	18	6	15	8	18	8	17	6	17	6	14
Intelligence	4	18	4	18	3	17	3	17	8	18[a]	8	18[a]	7	18	7	18	3	18	3	18	6	18	6	18
Sagesse	3	18	3	18	3	14	3	14	3	18	3	18	3	18	3	18	3	18	3	18	3	17	3	17
Dextérité	6	18	6	18	3	17	3	17	7	19	7	19	3	18	3	18	3	17	3	17	8	18	8	18
Constitution	6	18	6	18	13	19	13	19	6	18	6	18	8	18	8	18	12	19	12	19	10	19	10	19
Charisme	3	18	3	18	3	12	3	12	8	18	8	18	3	18	3	18	3	16	3	16	3	18	3	18

Notes à propos du tableau ci-dessus :

(a) les elfes gris et les elfes de la Vallée peuvent atteindre 19 en intelligence.

Mini : le nombre donné est le tirage le plus bas qu'un personnage doit obtenir pour être de la race indiquée. Les scores au-dessous du minimum indiqué ne sont pas autorisés et par conséquent, un personnage avec une caractéristique inférieure au minimum requis ne peut pas être de la race en question.

Maxi : ces nombres incluent les pénalités et les bonus raciaux. Ainsi, certaines races peuvent dépasser un total de 18 dans la génération initiale de leurs caractéristiques avec 3d6. Les malus et bonus raciaux sont appliqués avant l'ajustement éventuel au score maximum.

DESCRIPTION DES RACES DE PERSONNAGE

LES NAINS

Les personnages joueurs peuvent être des nains des collines, des nains des montagnes ou des nains gris. Les nains ont tendance à être taciturnes et butés. Ils sont connus pour travailler dur et pour leur imperméabilité relative à l'humour. Ils sont forts et courageux. Ils aiment la bière, l'hydromel et même les boissons plus fortes. Ils chérissent les métaux précieux, l'or en particulier. Ils aiment aussi les gemmes, bien sûr, et particulièrement celles qui sont opaques (sauf les perles, qu'ils n'apprécient pas) et les diamants. Ils aiment la terre et éprouvent de l'aversion pour la mer. Sachant que les naines ont tendances à être barbues, il n'est pas surprenant de voir des nains se comporter goujatement vis-à-vis des femelles glabres. Si les nains sont très soupçonneux et avares, ils compensent en général ces défauts par leur courage et leur ténacité.

NAINS DES COLLINES ET DES MONTAGNES

Par simplification, les nains des collines et les nains des montagnes sont regroupés sous le terme générique de nain dans les descriptions suivantes. Ces nains habitent typiquement dans des collines ou des régions montagneuses. Du fait de leurs origines, les nains ne maitrisent pas la magie et n'utilisent jamais les sorts de magicien ou d'illusionniste.

Vitesse de base : 6''

Longévité maximale : 525 ans.

Taille et poids moyens : mâle : 1,22 m / 75 kg – femelle : 1,17 m / 65 kg

Classes accessibles : clerc, guerrier, voleur, voleur-acrobate, assassin, ainsi que les multi-classes suivantes : guerrier/voleur ou clerc/guerrier[11]

Bonus aux jets de protection contre les sorts, les bâtons, les baguettes et les bâtonnets : la nature non magique des nains leur octroie des bonus aux jets de protection contre les sorts, les bâtons, les baguettes et les bâtonnets. Ce bonus est de +1 par tranche de 3½ points de constitution. Ainsi, un nain avec une constitution de 7 obtiendra un bonus de +2, à 14 le bonus sera de +4 et à 18, il sera de +5, le maximum normalement possible.

Bonus aux jets de protection contre le poison ingéré ou injecté : les nains ont une endurance et une résistance exceptionnelle aux substances toxiques, ingérées ou injectées. De fait, les nains effectuent leurs jets de protection contre les poisons en question avec les mêmes bonus que pour les sorts, les bâtons, les baguettes et les bâtonnets.

Langues parlées : en plus de leur langage d'alignement, les nains peuvent parler les langues suivantes : nain, gnome, gobelin, kobold, orque et commun[12]. Les nains ne peuvent pas apprendre plus de 2 autres langues, quelque soit leur intelligence.

Infravision : les nains sont capables de percevoir les radiations dans le spectre infrarouge et sont donc capables de voir dans l'obscurité en se basant sur les radiations variables émises par les sources de chaleur, jusqu'à une distance de 6''.

Détections spéciales : les nains sont des mineurs exceptionnellement compétents. Ils sont capables de détecter les éléments suivants jusqu'à 3 mètres d'eux (sauf pour la détermination de la profondeur qui peut se faire n'importe où). À noter que le personnage nain doit vraiment être en train de chercher l'élément en question pour le trouver : l'information n'est pas automatiquement obtenue car il doit se concentrer sur l'objet de sa recherche.

Détecter la pente ou l'inclinaison dans un passage ascendant ou descendant	75%	1-3 sur 1d4
Détecter si une construction, un passage ou un tunnel sont récents	75%	1-3 sur 1d4
Détecter des salles ou des murs pivotants ou coulissants	66,66%	1-4 sur 1d6
Détecter des pièges impliquant des fosses ou impliquant des chutes de blocs ou d'ouvrages en pierre	50%	1-3 sur 1d6
Déterminer la profondeur approximative sous le sol	50%	1-3 sur 1d6

Capacités de combat spéciales : les nains ajoutent 1 à leur dé pour toucher des adversaires demi-orques, gobelins, goblours ou orques. Les ogres, les trolls, les ogres-mages, les géants ou les titans ont un malus de -4 à leur jet pour toucher des nains, du fait de la petite taille et de la compétence de ces derniers à affronter ces créatures plus grandes.

Notes particulières concernant le charisme : le charisme réel d'un personnage nain vis-à-vis d'un autre nain est celui qu'il avait avant de faire les ajustements raciaux (-1, maximum 16). Par exemple, supposons qu'un joueur qui a obtenu 18 au tirage de son charisme décide d'avoir un personnage nain, cela réduit le charisme de 1 point. De plus, comme le charisme maximum d'un nain est 16 (cf. Races de Personnage - Caractéristiques minimales et maximales), le charisme du personnage sera noté 16(18), le nombre entre parenthèses étant le charisme véritable lorsqu'il s'adresse à d'autres nains. Vis-à-vis de non-nains, le personnage sera limité à 8 suivants ou compagnons d'armes, mais vis-à-vis des nains, le personnage est considéré comme ayant un charisme de 18 et pourra donc avoir jusqu'à 15 suivants ou compagnons d'armes, si bien sûr ces derniers sont des nains.

LES NAINS GRIS

Aussi connus sous le nom de duergars, les nains gris ne se rencontrent généralement que dans les profondeurs souterraines de la terre. Bien que les membres de cette race soient pour la majorité d'alignement loyal mauvais (avec des tendances neutres), les personnages joueurs nains gris peuvent quand à eux être de n'importe quel alignement. Les duergars sont plus minces que les autres nains et la couleur de leur peau et de leurs cheveux varie du gris moyen au gris sombre.

Vitesse de base : 6''

Longévité maximale : 450 ans.

Taille et poids moyens : mâle : 1,22 m / 75 kg – femelle : 1,17 m / 65 kg

Classes accessibles : guerrier, clerc, voleur, assassin, voleur, voleur-acrobate, ainsi que les multi-classes suivantes : clerc/guerrier, guerrier/voleur, clerc/voleur, guerrier/assassin ou clerc/assassin.

Bonus aux jets de protection contre les sorts, les bâtons, les baguettes et les bâtonnets : la nature non magique des nains gris, comme celle de leurs cousins, leur octroie des bonus aux jets de protection contre les sorts, les bâtons, les baguettes et les bâtonnets. Ce bonus est de +1 par tranche de 3½ points de constitution. Ainsi, un nain gris avec une constitution de 7 obtiendra un bonus de +2, à 14 le bonus sera de +4 et à 18, il sera de +5, le maximum normalement possible.

Immunité aux sorts d'illusion.

Immunité à la paralysie.

Immunité aux poisons d'origine non naturelle, c'est-à-dire d'origine alchimique ou magique.

[11] Depuis l'errata paru dans Dragon Magazine 103 (VO) concernant l'Unearthed Arcana

[12] Le commun est la langue partagée par tous les humains. Un genre d'esperanto en quelque sorte...

Bonus aux jets de protection contre le poison naturel ingéré ou injecté : les nains gris ont une endurance et une résistance exceptionnelles aux substances toxiques, ingérées ou injectées. De fait, les nains gris effectuent leurs jets de protection contre les poisons en question avec les mêmes bonus que pour les sorts, les bâtons, les baguettes et les bâtonnets.

Langues parlées : en plus de leur langage d'alignement, les nains gris peuvent parler les langues suivantes : nain, commun des profondeurs[13]. Les nains gris ne peuvent pas apprendre plus de 2 autres langues, quelque soit leur intelligence.

Infravision : les nains gris sont capables de percevoir les radiations dans le spectre infrarouge et sont donc capables de voir dans l'obscurité en se basant sur les radiations variables émises par les sources de chaleur, jusqu'à une distance de 12''.

Détections spéciales : les nains gris sont des mineurs exceptionnellement compétents. Ils sont capables de détecter les éléments suivants jusqu'à 3 mètres d'eux (sauf pour la détermination de la profondeur qui peut se faire n'importe où). À noter que le personnage nain gris doit vraiment être en train de chercher l'élément en question pour le trouver : l'information n'est pas automatiquement obtenue car il doit se concentrer sur l'objet de sa recherche.

Détecter la pente ou l'inclinaison dans un passage ascendant ou descendant	75%	1-3 sur 1d4
Détecter si une construction, un passage ou un tunnel sont récents	75%	1-3 sur 1d4
Détecter des salles ou des murs pivotants ou coulissants	66,66%	1-4 sur 1d6
Détecter des pièges impliquant des fosses ou impliquant des chutes de blocs ou d'ouvrages en pierre	50%	1-3 sur 1d6
Déterminer la profondeur approximative sous le sol	50%	1-3 sur 1d6

Capacités de combat spéciales : les ogres, les trolls, les ogres-mages, les géants ou les titans ont un malus de -4 à leur jet pour toucher des nains gris, du fait de la petite taille et de la compétence de ces derniers à affronter ces créatures plus grandes. À noter que les nains gris ne bénéficient pas des bonus de combat de leurs cousins nains contre les orques et autres créatures car leur histoire n'est pas source d'animosité ancestrale avec ces créatures.

Surprise : les nains gris se déplacent très silencieusement quand ils le veulent et sont ainsi capables de surprendre les autres avec 3 chances sur 6 (1-3 sur 1d6). Pour utiliser cette faculté de surprendre, le nain gris doit être seul ou uniquement accompagné de nains gris, ou être éloigné de plus de 30 mètres d'un groupe comprenant d'autres races. Eux-mêmes n'ont que 1 chance sur 10 de se faire surprendre (1 sur 1d10).

Pouvoirs psi : les personnages joueurs duergars n'ont pas tous des pouvoirs psi. En revanche, ils doublent leurs chances d'être psioniques (doubles bonus pour l'intelligence, la sagesse et le charisme) si les pouvoirs psi sont utilisés dans la campagne et dans l'univers du Maître de Jeu[14].

Restrictions particulières : les nains gris passent la plupart de leur vie dans les profondeurs de la terre. Ils ne s'aventureront pas à la surface du monde, sauf pendant la nuit ou pendant les plus sombres des jours les plus couverts. La lumière du jour et les sorts comme *lumière éternelle* affectent les duergars comme suit : l'amélioration de leur capacité à surprendre est annulée, la dextérité du personnage est réduite de 2 pour la durée de l'exposition (toutes les pénalités à la classe d'armure, aux capacités de voleur, etc. sont applicables), toutes leurs attaques se font avec un malus de -2 au toucher et les jets de protection éventuels contre les attaques des nains gris se font à +2. Si le nain gris se trouve dans un endroit obscur ou dans l'ombre épaisse et attaque des créatures éclairées par une source de lumière, la faculté de surprendre et la dextérité sont normales mais l'attaque se fait avec un malus de -1 au toucher et les jets de protection éventuels des adversaires se font à +1. La lumière « relativement » faible issue d'une source telle qu'une torche, une lanterne, une arme magique, un sort de *lumière* ou un sort de *lumières féériques* n'est pas suffisante pour affecter les capacités d'un nain gris comme décrit ci-dessus.

[13] Le commun des profondeurs est une langue essentiellement commerciale partagée par les empires et les communautés du monde souterrain…

[14] Ce que je me permets tout de même de déconseiller pour des raisons trop longues à expliquer ici.

LES ELFES

Il existe plusieurs espèces d'elfes : hauts-elfes, elfes gris, elfes de la Vallée, elfes des bois, elfes sauvages et elfes noirs[15].

LES HAUTS-ELFES

Les hauts-elfes sont la race d'elfes la plus répandue. Les elfes sont souvent considérés comme légers et frivoles, ce qui est en effet le cas quand ils pensent qu'un sujet n'a pas d'importance. Ils sont plutôt intéressés par la beauté naturelle qui les entoure, la danse et le batifolage, les jeux et les chansons, à moins que d'autres nécessités ne s'imposent. Parce que les elfes aiment la nature, ils n'apprécient guère les bateaux ou les mines, mais préfèrent tout ce qui pousse sous la voute céleste et les terres au grand air. Ils ne se lient pas facilement d'amitié, mais les amis ou les ennemis ne sont jamais oubliés. Leur humour est fin, comme le sont leurs poésies et leurs chants. Les elfes sont courageux, mais jamais téméraires. Ils festoient, mais mangent frugalement, boivent de la bière et du vin avec modération, ne sombrant que rarement dans l'ivresse. Bien qu'ils éprouvent du plaisir à posséder des bijoux finement ouvragés, ils ne sont pas excessivement intéressés par l'argent et l'appât du gain. La magie fascine les elfes, cependant, et s'ils doivent avoir une faiblesse, c'est bien en cet attrait qu'elle réside. Si les elfes ont tendance à être hautains et arrogants de temps en temps, ils considèrent en revanche leurs amis et associés comme leurs égaux.

Vitesse de base : 12''

Longévité maximale : 1600 ans.

Taille et poids moyens : mâle : 1,52 m / 50 kg – femelle : 1,37 m / 40 kg

Classes accessibles : clerc, druide, guerrier, cavalier, ranger, magicien, voleur, assassin, voleur-acrobate, ainsi que les multi-classes suivantes : clerc/guerrier, clerc/ranger, clerc/magicien, clerc/voleur, clerc/assassin, druide/guerrier, druide/ranger, druide/magicien, druide/voleur, guerrier/magicien, guerrier/voleur, guerrier/assassin, ranger/magicien, magicien/voleur, magicien/assassin, clerc/guerrier/magicien, clerc/guerrier/voleur, clerc/magicien/voleur ou guerrier/magicien/ voleur.

Résistances spéciales : les personnages hauts-elfes bénéficient d'une résistance de 90% aux sorts[16] de *charme*[17] et de *sommeil*.

Langues parlées : en plus de leur langage d'alignement, les hauts-elfes peuvent parler les langues suivantes : elfe, gnome, petite-gens, gobelin, hobgobelin, orque, gnoll et le commun de l'espèce humaine. Les hauts-elfes peuvent apprendre une langue supplémentaire par point d'intelligence au dessus de 15. C'est-à-dire qu'un personnage avec une intelligence de 18 pourrait apprendre 3 langues supplémentaires.

Infravision : les hauts-elfes sont capables de percevoir les radiations dans le spectre infrarouge et sont donc capables de voir dans l'obscurité en se basant sur les radiations variables émises par les sources de chaleur, jusqu'à une distance de 6''.

Détections spéciales : les passages secrets et les portes dissimulées sont difficiles à cacher aux hauts-elfes. En passant simplement à moins de 3 mètres d'une porte dérobée (derrière un rideau, un meuble, etc.), un haut-elfe a 1 chance sur 6 de la remarquer (1 sur 1d6). Un haut-elfe recherchant activement une porte dérobée aura 3 chances sur 6 de la découvrir (1-3 sur

[15] A l'origine, les PJ ne pouvaient être que des hauts-elfes. L'Unearthed Arcana a introduit la possibilité de jouer d'autres lignées d'elfes.

[16] Pour qu'un tel sort puisse fonctionner sur un personnage elfe, un tirage d'au moins 91 avec 1d100 doit être obtenu ; et même après, le jet de protection contre les sorts s'applique pour les charmes.

[17] Il ne s'agit pas là de la catégorie de sorts Enchantement/Charme, mais bien des sorts de *charme-personnes*, *charme-personnes ou mammifères*…

1d6). Un haut-elfe recherchant activement un passage secret aura 2 chances sur 6 de le découvrir (1-2 sur 1d6).

Capacités de combat spéciales : les hauts-elfes ont un bonus de +1 pour toucher avec n'importe quel type d'arc (mais pas avec une arbalète), ainsi qu'avec une épée longue ou une épée courte.

Surprise : un haut-elfe seul et sans armure métallique se déplace si silencieusement qu'il a 4 chances sur 6 de surprendre (1-4 sur 1d6). S'il doit ouvrir une porte pour affronter son (ses) adversaire(s), ses chances ne sont plus que de 2 sur 6 (1-2 sur 1d6). Pour utiliser cette faculté de surprendre, l'elfe doit être seul ou uniquement accompagné d'elfes et de petites-gens, ou être éloigné de plus de 30 mètres d'un groupe comprenant d'autres races.

LES ELFES GRIS OU ELFES FÉÉRIQUES

Les elfes gris sont les membres d'une espèce rare qui partage essentiellement toutes les capacités des hauts-elfes. Les elfes gris ne sont pas aussi communs que les hauts-elfes et ne s'associent généralement pas avec d'autres humanoïdes non elfiques pour de longues périodes[18]. Ils sont plus minces que les hauts-elfes, avec des cheveux or ou argent et des yeux couleur ambre ou violet.

Vitesse de base : 12''

Longévité maximale : 2000 ans.

Taille et poids moyens : mâle : 1,52 m / 50 kg – femelle : 1,37 m / 40 kg

Classes accessibles : clerc, druide, guerrier, cavalier, ranger, magicien, voleur, assassin, voleur-acrobate, ainsi que les multi-classes suivantes : clerc/guerrier, clerc/ranger, clerc/magicien, clerc/voleur, clerc/assassin, druide/guerrier, druide/ranger, druide/magicien, druide/voleur, guerrier/magicien, guerrier/voleur, guerrier/assassin, ranger/magicien, magicien/voleur, magicien/assassin, clerc/guerrier/magicien, clerc/guerrier/voleur, clerc/magicien/voleur ou guerrier/magicien/voleur.

Résistances spéciales : les personnages elfes gris bénéficient d'une résistance de 90% aux sorts de *charme* et de *sommeil*.

Langues parlées : en plus de leur langage d'alignement, les elfes gris peuvent parler les langues suivantes : elfe, petite-gens, gobelin, hobgobelin, orque, gnoll et le commun de l'espèce humaine. Les elfes gris peuvent apprendre une langue supplémentaire par point d'intelligence au dessus de 15. C'est-à-dire qu'un personnage avec une intelligence de 18 pourrait apprendre 3 langues supplémentaires.

Infravision : les elfes gris sont capables de percevoir les radiations dans le spectre infrarouge et sont donc capables de voir dans l'obscurité en se basant sur les radiations variables émises par les sources de chaleur, jusqu'à une distance de 6''.

Détections spéciales : les passages secrets et les portes dissimulées sont difficiles à cacher aux elfes gris. En passant simplement à moins de 3 mètres d'une porte dérobée (derrière un rideau, un meuble, etc.), un elfe gris a 1 chance sur 6 de la remarquer (1 sur 1d6). Un elfe gris recherchant activement une porte dérobée aura 3 chances sur 6 de la découvrir (1-3 sur 1d6). Un elfe gris recherchant activement un passage secret aura 2 chances sur 6 de le découvrir (1-2 sur 1d6).

Capacités de combat spéciales : les elfes gris ont un bonus de +1 pour toucher avec n'importe quel type d'arc (mais pas avec une arbalète), ainsi qu'avec une épée longue ou une épée courte.

Surprise : un elfe gris seul et sans armure métallique se déplace si silencieusement qu'il a 4 chances sur 6 de surprendre (1-4 sur 1d6). S'il doit ouvrir une porte pour affronter son (ses) adversaire(s), ses chances ne sont plus que de 2 sur 6 (1-2 sur 1d6). Pour utiliser cette faculté de surprendre, l'elfe doit être seul ou uniquement accompagné d'elfes et de petites-gens, ou être éloigné de plus de 30 mètres d'un groupe comprenant d'autres races.

LES ELFES DES BOIS OU ELFES SYLVAINS/SYLVESTRES



Les elfes des bois, aussi appelé elfes sylvains ou sylvestres, ont des capacités similaires à celles des hauts-elfes. Les elfes sylvains sont encore plus réservés que les elfes gris et ne s'intègrent pas dans les sociétés organisées d'autres races de façon régulière ou récurrente. Les elfes des bois sont plutôt beaux, avec une couleur de cheveux allant du cuivre rouge au blond et leurs yeux sont brun clair, vert clair ou noisette. Ils sont pâles de peau. Ils apprécient les vêtements roux, rouges, bruns et bronze. Leurs manteaux sont généralement verts ou d'un brun verdâtre.

Vitesse de base : 12''

Longévité maximale : 1350 ans.

Taille et poids moyens : mâle : 1,52 m / 50 kg – femelle : 1,37 m / 40 kg

Classes accessibles : clerc, druide, guerrier, ranger, magicien, voleur, assassin, voleur-acrobate, ainsi que les multi-classes suivantes : clerc/guerrier, clerc/ranger, clerc/magicien, clerc/voleur, clerc/assassin, druide/guerrier, druide/ranger, druide/magicien, druide/voleur, guerrier/magicien, guerrier/voleur, guerrier/assassin, ranger/magicien, magicien/voleur, magicien/assassin, clerc/guerrier/magicien, clerc/guerrier/voleur, clerc/magicien/voleur ou guerrier/magicien/voleur.

Résistances spéciales : les personnages elfes des bois bénéficient d'une résistance de 90% aux sorts de *charme* et de *sommeil*.

Langues parlées : en plus de leur langage d'alignement, les elfes des bois peuvent parler les langues suivantes : elfe, sylvanien (ent), le commun de l'espèce humaine et le langage des mammifères sylvestres (de la même façon que les gnomes communiquent avec les mammifères fouisseurs).

Infravision : les elfes des bois sont capables de percevoir les radiations dans le spectre infrarouge et sont donc capables de voir dans l'obscurité en se basant sur les radiations variables émises par les sources de chaleur, jusqu'à une distance de 6''.

Détections spéciales : les passages secrets et les portes dissimulées sont difficiles à cacher aux elfes des bois. En passant simplement à moins de 3 mètres d'une porte dérobée (derrière un rideau, un meuble, etc.), un elfe des bois a 1 chance sur 6 de la remarquer (1 sur 1d6). Un elfe des bois recherchant activement une porte dérobée aura 3 chances sur 6 de la découvrir (1-3 sur 1d6). Un elfe des bois recherchant activement un passage secret aura 2 chances sur 6 de le découvrir (1-2 sur 1d6).

Capacités de combat spéciales : les elfes des bois ont un bonus de +1 pour toucher avec n'importe quel type d'arc (mais pas avec une arbalète), ainsi qu'avec une épée longue ou une épée courte.

Surprise : un elfe des bois seul et sans armure métallique se déplace si silencieusement qu'il a 4 chances sur 6 de surprendre (1-4 sur 1d6). S'il doit ouvrir une porte pour affronter son (ses) adversaire(s), ses chances ne sont plus que de 2 sur 6 (1-2 sur 1d6). Pour utiliser cette faculté de surprendre, l'elfe doit être seul ou uniquement accompagné d'elfes et de petites-gens, ou être éloigné de plus de 30 mètres d'un groupe comprenant d'autres races.

[18] Ceci est important et le MD doit veiller à ne pas déroger à cette règle.

LES ELFES SAUVAGES OU GRUGACH

Les elfes sauvages, ou grugach, évitent les étrangers plus que tous les autres elfes, et sont mêmes xénophobes vis-à-vis des autres races elfiques[19]. Ils sont très semblables aux elfes des bois en apparence, quoique plus petits, plus minces et très beaux.

Vitesse de base : 12''

Longévité maximale : 1600 ans.

Taille et poids moyens : mâle : 1,52 m / 50 kg – femelle : 1,37 m / 40 kg

Classes accessibles : druide, guerrier, voleur, voleur-acrobate, assassin, ainsi que la multi-classe suivante : guerrier/voleur

Résistances spéciales : les personnages elfes sauvages bénéficient d'une résistance de 90% aux sorts de *charme* et de *sommeil*.

Langues parlées : en plus de leur langage d'alignement, les elfes sauvages peuvent parler les langues suivantes : elfe (presque exclusivement), et éventuellement le commun (selon le background).

Infravision : les elfes sauvages sont capables de percevoir les radiations dans le spectre infrarouge et sont donc capables de voir dans l'obscurité en se basant sur les radiations variables émises par les sources de chaleur, jusqu'à une distance de 6''.

Détections spéciales : les passages secrets et les portes dissimulées sont difficiles à cacher aux elfes sauvages. En passant simplement à moins de 3 mètres d'une porte dérobée (derrière un rideau, un meuble, etc.), un elfe sauvage a 1 chance sur 6 de la remarquer (1 sur 1d6). Un elfe sauvage recherchant activement une porte dérobée aura 3 chances sur 6 de la découvrir (1-3 sur 1d6). Un elfe sauvage recherchant activement un passage secret aura 2 chances sur 6 de le découvrir (1-2 sur 1d6).

Capacités de combat spéciales : les elfes sauvages ont un bonus de +1 pour toucher avec n'importe quel type d'arc (mais pas avec une arbalète), ainsi qu'avec une épée longue ou une épée courte.

Surprise : un elfe sauvage seul et sans armure métallique se déplace si silencieusement qu'il a 4 chances sur 6 de surprendre (1-4 sur 1d6). S'il doit ouvrir une porte pour affronter son (ses) adversaire(s), ses chances ne sont plus que de 2 sur 6 (1-2 sur 1d6). Pour utiliser cette faculté de surprendre, l'elfe doit être seul ou uniquement accompagné d'elfes et de petites-gens, ou être éloigné de plus de 30 mètres d'un groupe comprenant d'autres races.

Création de pièges sylvestres : les elfes sauvages peuvent creuser des fosses et/ou mettre en place des pièges naturels avec 90% de chance de réussite.

Communication spéciale : les créatures sylvestres se comportent avec les elfes sauvages comme sous l'effet d'un sort d'*amitié animale*.



LES ELFES DE LA VALLÉE

On pense que les elfes de la Vallée sont une ramification de la branche des elfes gris et ont des capacités similaires à ces derniers. Les elfes de la Vallée sont inhabituellement grands, certains d'entre eux atteignant même la taille des hommes. Ils sont évités par les autres races elfiques, qui ne les considèrent pas comme de « vrais elfes ».

[19] Même si les avantages sont attractifs pour un joueur, le MD raisonnable devra tout de même interdire cette race aux joueurs, sauf dans le cadre d'un scénario sans suite.

Vitesse de base : 12''

Longévité maximale : 1600 ans.

Taille et poids moyens : mâle : 1,65 m / 55 kg – femelle : 1,57 m / 45 kg

Classes accessibles : clerc, druide, guerrier, ranger, magicien, voleur, voleur-acrobate, assassin, ainsi que les multi-classes suivantes : clerc/guerrier, clerc/ranger, clerc/magicien, clerc/voleur, clerc/assassin, druide/guerrier, druide/ranger, druide/magicien, druide/voleur, guerrier/magicien, guerrier/voleur, guerrier/assassin, ranger/magicien, magicien/voleur, magicien/assassin, clerc/guerrier/magicien, clerc/guerrier/voleur, clerc/magicien/voleur ou guerrier/magicien/voleur.

Résistances spéciales : les personnages elfes de la Vallée bénéficient d'une résistance de 90% aux sorts de *charme* et de *sommeil*.

Langues parlées : les elfes de la Vallée, en plus de leur langage d'alignement et des langues que connaissent les elfes gris, peuvent parler le gnome. Les elfes de la Vallée peuvent apprendre une langue supplémentaire par point d'intelligence au dessus de 15. C'est-à-dire qu'un personnage avec une intelligence de 18 pourrait apprendre 3 langues supplémentaires.

Infravision : les elfes de la Vallée sont capables de percevoir les radiations dans le spectre infrarouge et sont donc capables de voir dans l'obscurité en se basant sur les radiations variables émises par les sources de chaleur, jusqu'à une distance de 6''.

Détections spéciales : les passages secrets et les portes dissimulées sont difficiles à cacher aux elfes de la Vallée. En passant simplement à moins de 3 mètres d'une porte dérobée (derrière un rideau, un meuble, etc.), un elfe de la Vallée a 1 chance sur 6 de la remarquer (1 sur 1d6). Un elfe de la Vallée recherchant activement une porte dérobée aura 3 chances sur 6 de la découvrir (1-3 sur 1d6). Un elfe de la Vallée recherchant activement un passage secret aura 2 chances sur 6 de le découvrir (1-2 sur 1d6).

Capacités de combat spéciales : les elfes de la Vallée ont un bonus de +1 pour toucher avec n'importe quel type d'arc (mais pas avec une arbalète), ainsi qu'avec une épée longue ou une épée courte.

Surprise : un elfe de la Vallée seul et sans armure métallique se déplace si silencieusement qu'il a 4 chances sur 6 de surprendre (1-4 sur 1d6). S'il doit ouvrir une porte pour affronter son (ses) adversaire(s), ses chances ne sont plus que de 2 sur 6 (1-2 sur 1d6). Pour utiliser cette faculté de surprendre, l'elfe doit être seul ou uniquement accompagné d'elfes et de petites-gens, ou être éloigné de plus de 30 mètres d'un groupe comprenant d'autres races.

LES ELFES NOIRS OU DROW

Les elfes noirs, aussi connus sous le nom de « drow », sont la lignée la plus divergente de la race elfique. Ils sont semblables aux autres elfes, à ceci près que la couleur de leur peau est aussi noire qu'une nuit sans lune et que leurs cheveux sont habituellement d'un blanc pur ou argentés. Les elfes noirs sont généralement mauvais et chaotiques par nature, bien que les personnages joueurs n'y soient pas contraints. Un personnage joueur elfe noir est souvent considéré comme un paria, un exilé de ses profondeurs natales, que ce soit par choix, par alignement, ou simplement parce qu'il s'est trouvé du côté des perdants lors d'une lutte familiale pour le pouvoir. Les scores de caractéristique des elfes noirs peuvent être générés par les moyens classiques ou bien en utilisant la méthode décrite page 34 du Fiend Folio, au choix du MD. Si cette dernière méthode est utilisée, les pénalités et bonus raciaux aux caractéristiques ne s'appliquent pas.

Vitesse de base : 12'' pour les mâles, 15'' pour les femelles

Longévité maximale : 1000 ans.

Taille et poids moyens : mâle : 1,52 m / 50 kg – femelle : 1,37 m / 40 kg

Classes accessibles : clerc, guerrier, cavalier, ranger, magicien, voleur, assassin, voleur-acrobate, ainsi que les multi-classes suivantes : clerc/guerrier,

clerc/ranger, clerc/magicien, clerc/voleur, clerc/assassin, guerrier/magicien, guerrier/voleur, guerrier/assassin, ranger/magicien, magicien/voleur, magicien/assassin, clerc/guerrier/magicien, clerc/guerrier/voleur, clerc/magicien/voleur ou guerrier/magicien/voleur.

Bonus aux jets de protection contre la magie : en plus de la résistance innée des elfes aux sorts de *charme* et *sommeil*, les elfes noirs ont un bonus de +2 à tous leurs jets de protection contre les effets magiques.

Langues parlées : en plus de leur langage d'alignement, les elfes noirs peuvent parler les langues suivantes : elfe, gnome, le commun de l'espèce humaine et le commun des profondeurs. Les elfes noirs utilisent aussi le langage silencieux des habitants souterrains, un langage complexe basé sur des gestes et des signaux de la main, combinés avec des expressions faciales et des attitudes corporelles. Les elfes noirs peuvent apprendre une langue supplémentaire par point d'intelligence au dessus de 15. C'est-à-dire qu'un personnage avec une intelligence de 18 pourrait apprendre 3 langues supplémentaires.



Infravision : les elfes noirs sont capables de percevoir les radiations dans le spectre infrarouge et sont donc capables de voir dans l'obscurité en se basant sur les radiations variables émises par les sources de chaleur, jusqu'à une distance de 12''.

Détections spéciales : les passages secrets et les portes dissimulées sont difficiles à cacher aux elfes noirs. En passant simplement à moins de 3 mètres d'une porte dérobée (derrière un rideau, un meuble, etc.), un elfe noir a 1 chance sur 6 de la remarquer (1 sur 1d6). Un elfe noir recherchant activement une porte dérobée aura 3 chances sur 6 de la découvrir (1-3 sur 1d6). Un elfe noir recherchant activement un passage secret aura 2 chances sur 6 de le découvrir (1-2 sur 1d6). Les elfes noirs sont aussi capables de détecter les éléments suivants jusqu'à 3 mètres d'eux (sauf pour la détermination de la profondeur qui peut se faire n'importe où). À noter que le personnage elfe noir doit vraiment être en train de chercher l'élément en question pour le trouver : l'information n'est pas automatiquement obtenue car il doit se concentrer sur l'objet de sa recherche.

Détecter la pente ou l'inclinaison dans un passage ascendant ou descendant	75%	1-3 sur 1d4
Détecter si une construction, un passage ou un tunnel sont récents	75%	1-3 sur 1d4
Détecter des salles ou des murs pivotants ou coulissants	66,66%	1-4 sur 1d6
Détecter des pièges impliquant des fosses ou impliquant des chutes de blocs ou d'ouvrages en pierre	50%	1-3 sur 1d6
Déterminer la profondeur approximative sous le sol	50%	1-3 sur 1d6

Capacités de combat spéciales : les elfes noirs peuvent combattre avec deux armes sans pénalité, à condition que chaque arme puisse être facilement tenue dans une main. Ils ne peuvent évidement pas utiliser de bouclier quand ils combattent ainsi, mais peuvent utiliser un bouclier de poing[20] à pointe comme deuxième arme. Par contre, ils ne bénéficient pas des bonus au toucher à l'arc et à l'épée qu'ont les elfes de la surface.

Surprise : un elfe noir seul et sans armure métallique se déplace si silencieusement qu'il a 4 chances sur 6 de surprendre (1-4 sur 1d6). S'il doit ouvrir une porte pour affronter son (ses) adversaire(s), ses chances ne sont plus que de 2 sur 6 (1-2 sur 1d6). Pour utiliser cette faculté de surprendre, l'elfe doit être seul ou uniquement accompagné d'elfes et de petites-gens, ou être éloigné de plus de 30 mètres d'un groupe comprenant d'autres races. Eux-mêmes n'ont que 1 chance sur 8 de se faire surprendre (1 sur 1d8).

Capacités magiques innées : tous les elfes noirs ont la capacité innée d'utiliser les sorts suivants une fois par jour : *lumière dansante*, *pyrotechnie* et *ténèbres sur 5 mètres*. En atteignant le 4ème niveau de n'importe quelle classe, les elfes noirs obtiennent la capacité de lancer *détection de la magie*, *perception des alignements* et *lévitation*, une fois par jour également. Les femelles elfes noirs du niveau 4 ou plus peuvent aussi utiliser *clairvoyance*, *détection des mensonges* (ou son inverse), *suggestion* et *dissipation de la magie*, chacun une fois par jour.

Restrictions particulières : les elfes noirs passent la plupart de leur vie dans les profondeurs de la terre. Ils ne s'aventureront pas à la surface du monde, sauf pendant la nuit ou pendant les journées les plus sombres. La lumière du jour et les sorts comme *lumière éternelle* affectent les drows comme suit : l'amélioration de leur capacité à surprendre est annulée, la dextérité du personnage est réduite de 2 pour la durée de l'exposition (toutes les pénalités à la classe d'armure, aux capacités de voleur, etc. sont applicables), toutes leurs attaques se font avec un malus de -2 au toucher et les jets de protection éventuels contre les attaques des elfes noirs se font à +2. Si l'elfe noir se trouve dans un endroit obscur ou dans l'ombre profonde et attaque des créatures éclairées par une source de lumière, la faculté de surprendre et la dextérité sont normales mais l'attaque se fait avec un malus de -1 au toucher et les jets de protection éventuels des adversaires se font à +1. La lumière « relativement » faible issue d'une source telle qu'une torche, une lanterne, une arme magique, un sort de *lumière* ou un sort de *lumières féériques* n'est pas suffisante pour affecter les capacités d'un elfe noir comme décrit ci-dessus. De tels personnages n'ont pas un accès immédiat ou direct à l'armement, aux armures, aux vêtements et aux poisons habituellement trouvés en possession de personnages non-joueurs de cette race. De même, les personnages joueurs elfes noirs ne possèdent pas les 50% de résistance magique des PNJ elfes noirs, dus à la pratique des arts sombres et aux effets de l'environnement. Une fois qu'il a décidé d'embrasser la carrière d'aventurier, un elfe noir ne regagnera jamais cette résistance magique, sauf par des moyens magiques du type *souhaits majeurs* ou similaires, mais pourra toujours acquérir de la puissance et surpasser ses camarades elfes noirs.

LES GNOMES



Les personnages joueurs peuvent être des gnomes de la surface ou des gnomes des profondeurs. Les gnomes sont très vivants et pleins d'humour – souvent noir ou au détriment des autres. Ils adorent manger et peuvent boire autant que les nains. Ils sont furtifs et soupçonneux avec ceux qu'ils ne connaissent pas ou en lesquels ils n'ont pas confiance, et même quelque peu timides avec les gens plus grands comme les elfes et les humains. Les gnomes raffolent de toutes les sortes de pierres précieuses et ce sont des maîtres dans le polissage et la taille des gemmes. Sous bien des aspects les gnomes ne sont pas éloignés des nains, mais eux apprécient la nature du monde extérieur presque autant que leurs mines et leurs complexes souterrains.

LES GNOMES (DE LA SURFACE)

L'habitat préféré des gnomes se situe dans les étendues vallonnées, dans les collines rocheuses, bien boisées et inhabitées par les humains. La plupart des gnomes ont une peau couleur brun bois, certains étant brun-gris. Leur

[20] Traduction approximative de « buckler », le bouclier de poing ou la targe est un petit bouclier qui se tient à la main ou, dans des cas beaucoup plus rares, est directement fixé sur l'avant bras gauche. Le diamètre de la targe est d'au maximum 40 centimètres.

pilosité va du blanc le plus pur au blanc cassé. La couleur de leurs yeux peut varier de bleu gris à bleu clair. Ils aiment porter du cuir et des vêtements bruns, avec des bijoux assortis.

Vitesse de base : 6''

Longévité maximale : 750 ans.

Taille et poids moyens : mâle : 1,07 m / 40 kg – femelle : 0,99 m / 37 kg

Classes accessibles : clerc, guerrier, illusionniste, voleur, voleur-acrobate, assassin, et les multi-classes suivantes : clerc/guerrier, clerc/illusionniste, clerc/voleur, guerrier/illusionniste, guerrier/voleur ou illusionniste/voleur.

Bonus aux jets de protection contre les sorts, les bâtons, les baguettes et les bâtonnets : la nature particulière des gnomes leur octroie des bonus aux jets de protection contre les sorts, les bâtons, les baguettes et les bâtonnets. Ce bonus est de +1 par tranche de 3½ points de constitution. Ainsi, un gnome avec une constitution de 7 obtiendra un bonus de +2, à 14 le bonus sera de +4 et à 18, il sera de +5, le maximum normalement possible.

Langues parlées : en plus de leur langage d'alignement, les gnomes peuvent parler les langues suivantes : gnome, nain, petite-gens, gobelin, kobold et commun. Ils peuvent aussi communiquer avec les mammifères fouisseurs (tels que les taupes, les blaireaux, etc.). Les gnomes ne peuvent pas apprendre plus de 2 autres langues, quelque soit leur intelligence.

Infravision : les gnomes sont capables de percevoir les radiations dans le spectre infrarouge et sont donc capables de voir dans l'obscurité en se basant sur les radiations variables émises par les sources de chaleur, jusqu'à 6''.

Détections spéciales : les gnomes sont des mineurs exceptionnellement compétents. Ils sont capables de détecter les éléments suivants jusqu'à 3 mètres d'eux (sauf pour la détermination de la profondeur qui peut se faire n'importe où). À noter que le personnage gnome doit vraiment être en train de chercher l'élément en question pour le trouver : l'information n'est pas automatiquement obtenue, car il doit se concentrer sur l'objet de sa recherche.

Détecter la pente ou l'inclinaison dans un passage ascendant ou descendant	80%	1-8 sur 1d10
Déterminer la direction d'un déplacement (voyage) souterrain	70%	1-7 sur 1d10
Détecter des plafonds, des murs ou des sols dangereux	50%	1-3 sur 1d6
Déterminer la profondeur approximative sous le sol	60%	1-6 sur 1d10

Capacités de combat spéciales : les gnomes ajoutent 1 à leur dé pour toucher des adversaires kobolds ou gobelins. Les gnolls, les goblours, les ogres, les ogres-mages, les trolls, les géants ou les titans ont un malus de -4 à leur jet pour toucher des gnomes, du fait de la petite taille et de la compétence de ces derniers à affronter ces créatures plus grandes.

LES GNOMES DES PROFONDEURS OU SVIRFNEBLINS

Les gnomes des profondeurs, aussi connus sous le nom de svirfneblins, sont les membres d'une race de gnomes qui vivent profondément sous la surface de la terre. Les gnomes des profondeurs sont plus musclés que leurs cousins de la surface, leur peau épaisse varie du brun moyen au brun grisonnant. Ils ont les yeux gris.

Vitesse de base : 6''

Longévité maximale : 750 ans.

Taille et poids moyens : mâle : 1,07 m / 40 kg – femelle : 0,99 m / 37 kg

Classes accessibles : clerc, guerrier, illusionniste, voleur, voleur-acrobate, assassin, ainsi que les multi-classes suivantes : clerc/guerrier, clerc/illusionniste, clerc/voleur, clerc/assassin, guerrier/illusionniste, guerrier/voleur, guerrier/assassin, illusionniste/assassin ou illusionniste/voleur.

Bonus aux jets de protection : les personnages joueurs gnomes des profondeurs ne possèdent pas la résistance magique innée des non-joueurs, mais ils obtiennent un bonus de +2 à leurs jets de protection contre le poison et un bonus de +3 pour tous leurs autres jets de protection.

Immunité aux illusions : immunité totale aux effets des illusions/fantasmes.

Langues parlées : en plus de leur langage d'alignement, les gnomes des profondeurs peuvent parler les langues suivantes : gnome, nain, petite-gens, gobelin, kobold et commun. Ils peuvent aussi communiquer avec les mammifères fouisseurs tels que les taupes, les écureuils gris, les blaireaux, etc.

Infravision : les gnomes des profondeurs sont capables de percevoir les radiations dans le spectre infrarouge et sont donc capables de voir dans l'obscurité en se basant sur les radiations variables émises par les sources de chaleur, jusqu'à une distance de 12''.

Ultravision : les gnomes des profondeurs sont capables de percevoir les radiations dans le spectre ultra-violet et sont donc capables de voir dans l'obscurité en se basant sur les radiations variables émises par les sources de chaleur, jusqu'à 3''.

Détections spéciales : les gnomes des profondeurs sont des mineurs exceptionnellement compétents. Ils sont capables de détecter les éléments suivants jusqu'à 3 mètres d'eux (sauf pour la détermination de la profondeur qui peut se faire n'importe où). À noter que le personnage gnome des profondeurs doit vraiment être en train de chercher l'élément en question pour le trouver : l'information n'est pas automatiquement obtenue, car il doit se concentrer sur l'objet de sa recherche.

Détecter la pente ou l'inclinaison dans un passage ascendant ou descendant	80%	1-8 sur 1d10
Déterminer la direction d'un déplacement (voyage) souterrain	70%	1-7 sur 1d10
Détecter des plafonds, des murs ou des sols dangereux	50%	1-3 sur 1d6
Déterminer la profondeur approximative sous le sol	60%	1-6 sur 1d10

Surprise : un gnome des profondeurs seul et sans armure encombrante se déplace si silencieusement qu'il a 9 chances sur 10 de surprendre (1-9 sur 1d10). Pour utiliser cette faculté de surprendre, le gnome des profondeurs doit être seul ou uniquement accompagné de gnomes des profondeurs. Eux-mêmes n'ont que 1 chance sur 12 d'être surpris (1 sur 1d12).

Dissimulation : les gnomes des profondeurs ont 60% de chance de se camoufler dans un milieu naturel rocheux souterrain, demeurant vraiment invisibles tant qu'ils restent immobiles, qu'ils n'attaquent pas ou qu'ils n'effectuent aucune action susceptible de les faire remarquer.

Capacités de combat spéciales : les gnomes des profondeurs ajoutent 1 à leur dé pour toucher des adversaires elfes noirs ou kuo-toa. Les gnolls, les goblours, les ogres, les trolls, les ogres-mages, les géants ou les titans ont un malus de -4 à leur jet pour toucher des gnomes des profondeurs, du fait de la petite taille et de la compétence de ces derniers à affronter ces créatures plus grandes.

Invocation d'un élémental de terre : les personnages joueurs, quand ils quittent leur milieu pour embrasser la carrière d'aventurier, abandonnent une partie des bénéfices qui dérivent de leurs liens étroits avec le Plan Élémentaire de la Terre. Cependant, les gnomes des profondeurs qui ne sont pas illusionnistes conservent la capacité innée d'invoquer un élémental de terre, une fois par jour : quand un personnage joueur gnome des profondeurs non illusionniste atteint le 6ème niveau dans n'importe quelle classe, il peut réaliser cette action une fois par jour, d'une façon similaire au sort de magicien *invocation d'un élémental*. Le type d'élémental invoqué, le cas échéant, est déterminé par le tirage de 1d20 sur la table suivante :

Tableau 24 – Gnomes des profondeurs – Invocation d'élémental

1d20	Résultat
1	Élémental de Terre à 24 DV
2-6	Élémental de Terre à 16 DV
7-10	Élémental de Terre à 12 DV
11-15	Élémental de Terre à 8 DV
16-18	Xorn
19-20	L'invocation échoue et ne peut être retentée pour la journée

Capacités magiques innées : les personnages joueurs gnomes des profondeurs peuvent utiliser les capacités magiques suivantes, similaires à des sorts, une fois par jour : *cécité*, *trouble* et *autométamorphose*, comme si incanté par un illusionniste du même niveau que le niveau le plus élevé dans n'importe quelle classe du personnage. Un gnome des profondeurs irradie une *non-détection* (comme le sort du même nom, voir p.175), bien qu'elle ne s'applique qu'à l'individu lui-même et n'affecte pas une zone.

Restrictions spéciales : les personnages joueurs gnomes des profondeurs doivent être de sexe masculin, car on n'a encore jamais vu d'individu de sexe féminin de cette race devenir aventurière. Les personnages joueurs gnomes des profondeurs n'améliorent pas leur classe d'armure naturelle en progressant de niveau comme le font les PNJ. Sous une lumière vive, leur vision (de toute sorte) est réduite à une portée de 3'' et les gnomes des profondeurs subissent une pénalité de -1 pour toucher lorsqu'ils combattent des adversaires éclairés de la sorte. Les personnages joueurs gnomes des profondeurs n'ont pas de capacités psioniques.

LES DEMI-ELFES

Les demi-elfes ne forment pas réellement une race à part : ils sont le croisement entre elfes et humains et, en tant que tels, on les trouve au sein des deux races. Ils héritent en général d'une partie du caractère de leur ascendance elfe. Les demi-elfes sont généralement beaux, possédant les meilleurs traits des deux races. Les informations descriptives qui suivent sont valables pour les demi-elfes ayant un parent haut-elfe, elfe gris, elfe des bois ou elfe de la Vallée. Les elfes sauvages n'ayant pas plus confiance que cela en les humains et évitant les relations prolongées, aucun cas de demi-elfe avec une ascendance elfe sauvage n'a été recensée à ce jour. Les demi-elfes d'ascendance elfe noir subissent tous les désavantages de leur parent elfe noir en cas d'exposition à la lumière, mais n'ont aucun des avantages d'un drow de sang pur et sont considérés comme des parias par la population elfe noire.

Vitesse de base : 12''

Longévité maximale : 325 ans.

Taille et poids moyens : mâle : 1,68 m / 65 kg **–** femelle : 1,57 m / 50 kg

Classes accessibles aux demi-elfes noirs : clerc, druide, guerrier, paladin, cavalier, ranger, magicien, voleur, voleur-acrobate, assassin, barde, ainsi que les multi-classes suivantes : clerc/guerrier, clerc/ranger, clerc/magicien, clerc/voleur, clerc/assassin, guerrier/magicien, guerrier/assassin, ranger/ magicien, magicien/voleur, magicien/assassin, clerc/guerrier/magicien, clerc/guerrier/voleur, guerrier/magicien/voleur ou clerc/magicien/voleur.

Classes accessibles aux demi-elfes sauvages : druide, guerrier, voleur, voleur-acrobate, assassin, barde ou guerrier/voleur

Classes accessibles aux demi-elfes autres : clerc, druide, guerrier, cavalier (sauf elfe de la Vallée et elfe des bois), paladin (sauf elfe de la Vallée et elfe des bois), ranger, magicien, voleur, voleur-acrobate, assassin, barde, ainsi que les multi-classes suivantes : clerc/guerrier, clerc/ranger, clerc/magicien, clerc/voleur, clerc/assassin, druide/guerrier, druide/ranger, druide/magicien, druide/ voleur, guerrier/magicien, guerrier/assassin, ranger/magicien, magicien/voleur, magicien/assassin, clerc/guerrier/magicien, clerc/guerrier/voleur, guerrier/magicien/voleur, clerc/magicien/voleur.

Résistances spéciales : les personnages demi-elfes bénéficient d'une résistance de 30% aux sorts de *charme* et de *sommeil*.

Langues parlées : en plus de leur langage d'alignement, les demi-elfes peuvent parler les langues suivantes : elfe, gnome, petite-gens, gobelin, hobgobelin, orque, gnoll et le commun de l'espèce humaine. Les demi-elfes peuvent apprendre une langue supplémentaire par point d'intelligence au dessus de 16. C'est-à-dire qu'un personnage demi-elfe avec une intelligence de 18 pourrait apprendre 2 langues supplémentaires, 1 seule avec 17.

Infravision : les demi-elfes sont capables de percevoir les radiations dans le spectre infrarouge et sont donc capables de voir dans l'obscurité en se basant sur les radiations variables émises par les sources de chaleur, jusqu'à une distance de 6''.

Détections spéciales : les passages secrets et les portes dissimulées sont difficiles à cacher aux demi-elfes. En passant simplement à moins de 3 mètres d'une porte dérobée (derrière un rideau, un meuble, etc.), un demi-elfe a 1 chance sur 6 de la remarquer (1 sur 1d6). Un demi-elfe recherchant activement une porte dérobée aura 3 chances sur 6 de la découvrir (1-3 sur 1d6). Un demi-elfe recherchant activement un passage secret aura 2 chances sur 6 de le découvrir (1-2 sur 1d6).

LES PETITES-GENS

Les petites-gens ressemblent à des petits-humains, d'où leur nom. Un personnage joueur peut être de n'importe quelle race de petite-gens : Grand-Gars, Costaud ou Pieds-Velus, l'espèce principale. Les petites-gens ont le teint rougeaud. La plupart ont les cheveux bruns ou brun-jaune. Leurs yeux sont bruns ou noisette. Leurs vêtements sont généralement très colorés mais leurs pantalons et manteaux gardent des teintes pratiques : gris, jaune ou brun. Le comportement des petites-gens est fort semblable à celui des gnomes, sauf qu'ils ont un meilleur coup de fourchette et sont moins portés sur la bouteille. Ils sont enclins à préférer la beauté naturelle du monde extérieur plutôt que leurs terriers (leurs maisons aux fenêtres et aux portes rondes…). Ils ne sont pas très entreprenants mais font preuve de conversation et de perspicacité lorsqu'ils sont en agréable compagnie. Plus ouverts et tolérants que les nains et les elfes, ils entretiennent d'excellents rapports avec les autres races. Les petites-gens n'envisagent l'argent que comme un moyen d'accéder au confort. S'ils ne sont ni braves ni ambitieux, ils sont généralement honnêtes et bons travailleurs quand le besoin s'en fait sentir. Adorant les histoires et les bonnes blagues, ils peuvent peut-être devenir légèrement ennuyeux par moments.

Vitesse de base : 9''

Longévité maximale : 199 ans.

Taille et poids moyens : mâle : 0,91 m / 30 kg **–** femelle : 0,84 m / 25 kg

Classes accessibles : clerc, druide, guerrier, voleur, voleur-acrobate, guerrier/voleur, clerc/guerrier, clerc/voleur, druide/guerrier, druide/voleur.

Bonus aux jets de protection contre les sorts, les bâtons, les baguettes et les bâtonnets : l'exceptionnelle résistance des petites-gens leur octroie des bonus aux jets de protection contre les sorts, les bâtons, les baguettes et les bâtonnets. Ce bonus est de +1 par tranche de 3½ points de constitution. Ainsi, un petite-gens avec une constitution de 7 obtiendra un bonus de +2, à 14 le bonus sera de +4 et à 18, il sera de +5, le maximum normalement possible.

Bonus aux jets de protection contre toutes sortes de poisons : les petites-gens ont une endurance et une résistance exceptionnelles aux substances toxiques. De fait, les petites-gens effectuent leurs jets de protection contre les poisons en question avec les mêmes bonus que pour les sorts, les bâtons, les baguettes et les bâtonnets.

Langues parlées : en plus de leur langage d'alignement, les petites-gens peuvent parler les langues suivantes : petite-gens, elfe, gnome, nain, gobelin, orque, et le commun de l'espèce humaine. Les petites-gens peuvent apprendre une langue supplémentaire par point d'intelligence au dessus de 16. C'est-à-dire qu'un personnage petite-gens avec une intelligence de 18 pourrait apprendre 2 langues supplémentaires, 1 seule avec 17.

Détections spéciales : les petites-gens Pieds-Velus et Costaud sont capables de détecter les éléments suivants jusqu'à 3 mètres d'eux. À noter que le

personnage petite-gens doit vraiment être en train de chercher l'élément en question pour le trouver : l'information n'est pas automatiquement obtenue, car il doit se concentrer sur l'objet de sa recherche.

Détecter la pente ou l'inclinaison dans un passage ascendant ou descendant	75%	1-6 sur 1d8
Déterminer la direction d'un déplacement (voyage)	50%	1-3 sur 1d6

Infravision : les petites-gens Pieds-Velus et Costauds sont capables de percevoir les radiations dans le spectre infrarouge et sont donc capables de voir dans l'obscurité en se basant sur les radiations variables émises par les sources de chaleur, jusqu'à 6'' pour les Costauds et 3'' pour les Pieds-Velus.

Surprise : un petite-gens seul et sans armure métallique se déplace si silencieusement qu'il a 4 chances sur 6 de surprendre (1-4 sur 1d6). S'il doit ouvrir une porte pour affronter son (ses) adversaire(s), ses chances ne sont plus que de 2 sur 6 (1-2 sur 1d6). Pour utiliser cette faculté de surprendre, il doit être seul ou uniquement accompagné d'elfes et de petites-gens ou être éloigné de plus de 30 mètres d'un groupe comprenant d'autres races.

LES DEMI-ORQUES

Les demi-orques sont des êtres féconds et ils sont responsables de plus d'un métissage, la plupart donnant des résultats où l'ascendance orque prédomine. Pourtant, environ 1/10ème des métis orques-humains sont suffisamment non orque pour pouvoir passer pour des humains. Les demi-orques sont des rustres. Ils sont malpolis, grossiers, ignorants et bien souvent antipathiques. Du fait qu'ils sont la plupart du temps d'ignobles lâches, ils font preuve d'une grande cruauté vis-à-vis des plus faibles et d'une obséquiosité sans limite envers les plus forts. Cela ne signifie pas que les demi-orques soient tous des créatures horribles, mais seulement la majorité d'entre eux. Ils cherchent systématiquement à s'imposer et à dominer ceux qui les entourent afin d'assouvir leurs tendances naturelles. Les demi-orques sont également cupides. Leur caractère peut néanmoins s'approcher davantage de celui de leur parent humain que de celui de leur parent orque. Les personnages joueurs orques font partie des 1/10ème pouvant passer pour des humains, ce qui évite la réaction de méfiance instinctive que provoquent habituellement les demi-orques.

Vitesse de base : 9''

Longévité maximale : 80 ans.

Taille et poids moyens : mâle : 1,68 m / 75 kg – femelle : 1,57 m / 60 kg

Classes accessibles : clerc, guerrier, voleur, voleur-acrobate, assassin, clerc/guerrier, clerc/voleur, clerc/assassin, guerrier/voleur, guerrier/assassin.

Langues parlées : en plus de leur langage d'alignement, les demi-orques peuvent parler les langues suivantes : l'orque et le commun de l'espèce humaine. Les demi-orques peuvent apprendre un maximum de deux langues supplémentaires.

Infravision : les demi-orques sont capables de percevoir les radiations dans le spectre infrarouge et sont donc capables de voir dans l'obscurité en se basant sur les radiations variables émises par les sources de chaleur, jusqu'à une distance de 6''.

Notes particulières concernant le charisme : le charisme réel d'un personnage demi-orque vis-à-vis d'un autre demi-orque ou orque est celui qu'il avait avant de faire les ajustements raciaux (-2, maximum 12). Par exemple, supposons qu'un joueur qui a obtenu 15 au tirage de son charisme décide d'avoir un personnage demi-orque, cela réduit le charisme de 2 points. De plus, comme le charisme maximum d'un demi-orque est 12 (cf. Races de Personnage), le charisme du personnage sera noté 12(15), le nombre entre parenthèses étant le charisme véritable lorsqu'il s'adresse à d'autres orques ou demi-orques. Vis-à-vis de non-orques ou non-demi-orques, le personnage sera limité à 5 suivants ou compagnons d'armes, mais vis-à-vis d'orques ou de demi-orques, le personnage est considéré comme ayant un charisme de 15 et pourra donc avoir jusqu'à 7 suivants ou compagnons d'armes, si bien sûr ces derniers sont des orques ou des demi-orques.

LES HUMAINS

Les humains n'ont ni malus ni bonus car, dans le principe du jeu, ils représentent la norme, c'est-à-dire la base sur laquelle les bonus et les malus des autres races sont calculés.

Vitesse de base : 12''

Longévité maximale : 120 ans.

Taille et poids moyens : mâle : 1,83 m / 87 kg – femelle : 1,67 m / 66 kg

Classes accessibles : toutes.



RACES DE PERSONNAGE – PRÉFÉRENCES RACIALES

Tableau 25 – Races de Personnage – Préférences raciales

Race	NG	NC	NM	EN	EG	HE	EV	ES	EB	GP	GS	½E	PP	PC	PG	½O	H
Nains gris (NG)	P	A	A	B	H	H	H	H	H	A	A	N	N	T	N	N	N
Nains des Collines (NC)	A	P	B	H	A	A	A	A	A	N	B	N	T	B	B	H	N
Nains des Montagnes (NM)	A	B	P	H	A	A	A	A	A	T	T	N	T	B	T	H	N
Elfes Noirs (EN)	B	A	A	P	H	H	A	H	H	H	A	A	A	A	A	T	N
Elfes Gris (EG)	A	A	A	H	P	B	A	T	B	N	T	B	T	T	B	A	N
Hauts-Elfes (HE)	A	A	A	H	B	P	A	N	B	T	T	B	T	T	B	A	N
Elfes de la Vallée (EV)	A	A	A	A	N	N	P	N	N	B	B	T	N	N	T	A	A
Elfes Sauvages (ES)	A	A	A	H	N	N	A	P	N	A	A	A	A	A	N	A	A
Elfes des Bois (EB)	A	A	A	H	B	B	A	N	P	N	N	B	T	T	N	A	N
Gnomes des Profondeurs (GP)	A	N	T	H	N	N	T	N	N	P	B	N	T	T	T	A	N
Gnomes de la Surface (GS)	A	B	B	A	T	T	B	N	N	B	P	T	B	B	B	H	N
Demi-Elfes (½E) * (*elfes noirs*)	T	N	N	B	A	A	N	A	A	A	N	**	A	A	A	T	N
Demi-Elfes (½E) * (*tous les autres*)	N	N	N	A	B	B	B	A	B	N	T	P	N	N	T	A	T
Petites-Gens Pieds-Velus (PP)	N	T	T	A	T	T	N	N	T	N	T	N	P	P	P	N	T
Petites-Gens Costauds (PC)	T	B	B	A	T	T	N	N	T	T	T	N	P	P	P	N	N
Petites-Gens Grands-Gars (PG)	N	T	T	N	B	B	T	T	B	N	T	B	P	P	P	N	N
Demi-Orques (½O)	N	H	H	N	A	A	A	A	A	A	H	A	N	N	A	P	T
Humains (H)	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	T	N	N	N	N	P

En plus des différents attributs et habilités de la race, il est recommandé, avant de choisir celle-ci, de connaître ses préférences. Chacune montre une certaine attirance pour des races et un rejet pour d'autres. Le joueur ne sera pas forcément obligé de tenir compte de ces préférences raciales, mais il est fort probable que les personnages non joueurs qu'il rencontrera les appliqueront. Ces préférences peuvent avoir une importance capitale quant au choix des serviteurs ou compagnons d'armes, ou même dans les négociations avec d'autres créatures rencontrées.

Les entêtes de colonne sont les abréviations des races. Les lettres dans une ligne donnée représentent la façon dont les membres de cette race considèrent généralement les personnages de chaque race en entête de colonne. Certaines relations ne sont pas réciproques : par exemple, les elfes noirs considèrent tous les petites-gens avec antipathie, alors que les grands-gars sont généralement neutres dans leur appréciation des elfes noirs.

* Les elfes réagissent vis-à-vis des demi-elfes en tenant compte de leur ascendance elfe si cette dernière réaction est moins favorable.

** *Préféré* pour les demi-elfes d'ascendance elfe noir, *Haine* pour tous les autres demi-elfes.



P : indique une nette *préférence*. Les relations et les échanges avec cette race seront très cordiaux.

B : indique que cette race montre une grande *bienveillance* pour l'autre race.

T : indique que cette race est considérée avec *tolérance* et est généralement acceptée, si ce n'est aimée.

N : indique que les rapports entre ces deux races relèvent de la plus stricte *neutralité*, voire même de l'indifférence, avec éventuellement un peu de suspicion.

A : indique que cette race est habituellement considérée avec *antipathie*.

H : indique une *haine* profonde entre les deux races.

CLASSES DE PERSONNAGE

La classe du personnage est la fonction qu'il a choisi d'exercer. La façon dont vous envisagez le jeu, ce qui vous semble le plus adapté pour affronter les dangers à venir et le rôle que vous désirez jouer décideront de la classe de votre personnage. Les *clercs* ont avant tout une mission de soutien bien qu'ils aient certains sorts offensifs et qu'ils puissent porter l'armure et utiliser efficacement leurs armes. Les *druides* se comportent à peu près comme les *clercs*, si ce n'est qu'ils sont un peu moins aptes au combat mais beaucoup plus efficaces en extérieur.

Les *guerriers* ont pour but principal de rechercher le combat rapproché : ils ont pour cela plus de points de vie que les autres classes et les meilleures armes et armures. Les *paladins* sont des guerriers bons et loyaux (voir § alignement). Aux niveaux supérieurs, ils gagnent des pouvoirs limités de clerc. Les *rangers* sont aussi semblables à des guerriers. Ils sont puissants au combat, sont très habiles en extérieur et aux niveaux supérieurs, ils obtiennent un usage limité des sorts de druide et de magicien. Les *cavaliers* et les *barbares* sont eux aussi des combattants puissants avec leurs habilités particulières.

Les *magiciens* ont peu de chance de briller en mêlée mais ils disposent d'un grand nombre de sorts aussi bien offensifs, défensifs ou d'information. Leur magie leur sert à résoudre les problèmes posés par le jeu. Les *illusionnistes* sont une classe semblable à celle des magiciens qui diffère notamment par la nature de leurs sorts.

Les *voleurs* et les *voleurs-acrobates* se servent de leur ruse, de leur agilité et sont motivés par l'appât du gain. Les *assassins* sont des tueurs de sang froid, mauvais par nature.

Les *moines* sont des ascètes disciples de l'entraînement physique et du combat à main nue. Le *barde* est un personnage très particulier.

Chaque classe est expliquée en détail dans les chapitres suivants. C'est à vous de choisir la classe de votre personnage, en tenant compte des caractéristiques tirées et de la race.

Les tableaux suivants vous permettent de voir les différences majeures entre les différentes classes. Il est bon de lire aussi les chapitres traitant de chaque classe. Notez aussi que les non-humains multi-classés ne subissent de restrictions que lorsqu'ils utilisent des habilités de voleur. Ceci veut dire qu'un magicien/guerrier peut bénéficier des armures et armes du guerrier tout en pouvant utiliser des sorts, alors qu'un guerrier/voleur ne peut porter qu'une armure autorisée à la classe de voleur (cuir, cuir clouté, hoqueton ou cotte de mailles elfique) s'il veut utiliser ses habilités de voleur.

Tableau 26 – Classes de personnage – Dés de vie, sorts, limites et alignements

Classe du personnage	Type de dé de vie	Nombre maximum de dés de vie	Possibilité de lancer des sorts	Limite de niveau de la classe	Alignements autorisés
Clerc	d8	9	Oui	Aucun	Tous sauf Neutre absolu
Druide	d8	15	Oui	23 Hiérophante de la Cabale	Neutre absolu[f]
Guerrier	d10	9	Non	Aucun	Tous
Barbare	d12	8	Non	Aucun	Tous sauf loyaux
Cavalier	d10	10	Non	Aucun	Loyal Bon, Neutre Bon ou Chaotique Bon, au départ
Paladin	d10	9	Oui[a]	Aucun	Loyal Bon uniquement
Ranger	d8	10(+1) [b]	Oui[c]	Aucun	Loyal Bon, Neutre Bon ou Chaotique Bon
Magicien	d4	11	Oui	Aucun	Tous
Illusionniste	d4	10	Oui	Aucun	Tous
Voleur	d6	10	Non[d]	Aucun	Tous sauf bons au départ
Voleur - Acrobate	d6	12	Non[d]	Aucun	Tous sauf bons au départ
Assassin	d6	15	Non[d]	15 Grand-Père des Assassins	Loyal Mauvais, Neutre Mauvais ou Chaotique Mauvais, au départ
Moine	d4	17(+1) [e]	Non	17 Grand-Maître des Fleurs	Loyal Bon, Loyal Neutre ou Loyal Mauvais
Barde	d6	10	Oui	23 Maître Barde	Loyal Neutre, Chaotique Neutre, Neutre Bon, Neutre Mauvais

Notes à propos du tableau ci-dessus :

(a) à partir du niveau 9, le paladin obtient la capacité de lancer des sorts cléricaux qui peuvent atteindre le niveau 4.

(b) le ranger commence avec deux dés à huit faces (2d8) et progresse ensuite avec un dé par niveau, jusqu'à un maximum de 11 dés de vie au 10ème niveau d'expérience.

(c) à partir du niveau 8, le ranger obtient la capacité de lancer des sorts druidiques qui peuvent éventuellement atteindre le niveau 3 et à partir du niveau 9, il obtient la capacité de lancer des sorts de magicien qui peuvent éventuellement atteindre le 2ème niveau.

(d) les voleurs et voleurs-acrobates de niveau 10 ou plus et les assassins de niveau 12 ou plus obtiennent l'habilité de lire les sorts de magicien et d'illusionniste à partir de parchemins.

(e) le moine commence avec deux dés à quatre faces (2d4) et progresse ensuite avec un dé par niveau, jusqu'à un maximum de 18 dés de vie au 17ème niveau d'expérience.

(f) avec la possibilité d'avoir une « tendance » bonne (mais seulement dans le cas d'un elfe ou d'un demi-elfe qui serait multi-classé druide/ranger).

Classe du personnage : les multi-classés ne figurent pas dans ce tableau. Leurs caractéristiques sont précisées plus loin.

Type de dé de vie : indique le type de dé à lancer pour déterminer le nombre de points de vie du personnage. Le personnage lance un dé (ou 2 pour le moine et le ranger) au niveau 1, puis un dé à chaque niveau supplémentaire, ajoutant les tirages à son total de points de vie. Bien sûr les bonus ou malus dus à la constitution s'appliquent pour chaque niveau auquel on effectue un tirage.

Nombre maximum de dés de vie : ceci est à appliquer dans le cas où le personnage n'est pas limité en niveau par la race. Notez cependant que si le personnage ne gagne plus de dés de vie, il obtient quand même des points de vie par niveau supplémentaire et conserve également les malus ou bonus dus à la constitution.

Possibilité de lancer des sorts : indique si le personnage peut lancer des sorts (pour le détail concernant les sorts, voir le § Les sorts du personnage et les classes de lanceurs de sorts).

Limite de niveau de la classe : elle indique si la classe comporte un niveau maximum ou si le personnage peut continuer à progresser sans limite. Beaucoup de classes n'ont pas de limite, mais les limitations raciales peuvent imposer un maximum.



Tableau 27 – Classes de personnage – Armes et armures permises

Classe	Armure	Bouclier	Armes	Huile	Poison
Clerc	Toutes	Tous	massue, fléau, marteau, masse, bâton, lasso, matraque, fustibale	Oui	si mauvais
Druide	cuir ou hoqueton	En bois	aklys, massue, dague, fléchette, garrot, marteau, lasso, matraque, fronde, cimeterre, javelot, lance de fantassin, bâton, fustibale, khopesh, fouet	Oui	?
Guerrier	Toutes	Tous	Toutes	Oui	?
Barbare	Toutes[c]	Tous	Toutes	Oui	?
Cavalier	Toutes[a]	Tous	Toutes[a]	Non[b]	si mauvais
Paladin	Toutes[a]	Tous	Toutes[a]	Non[b]	jamais
Ranger	Toutes	Tous	Toutes	Oui	?
Magicien	Aucune	Aucun	chausse-trappe, dague, fléchette, couteau, fouet, bâton	Oui	?
Illusionniste	Aucune	Aucun	chausse-trappe, dague, fléchette, couteau, fouet, bâton	Oui	?
Voleur	cuir, hoqueton, cuir clouté, cotte de mailles elfique[d]	Aucun	arc court, chausse-trappe, massue, arbalète à main, dague, fléchette, garrot, couteau, matraque, fronde, épée large, épée longue, épée courte, fauchon	Oui	?
Voleur - Acrobate	Comme le voleur	Aucun	Comme le voleur, plus lasso et bâton	Oui	?
Assassin	Comme le voleur	Tous[e]	Toutes	Oui	Oui
Moine	Aucune	Aucun	aklys, propulseur, hachette, canne d'escrime, chausse-trappe, massue, arbalète (toutes), dague, garrot, javelot, bâton d'escrime, couteau, lasso, armes d'hast (toutes), matraque, lance de fantassin, bâton, fauchon	Non	?
Barde	cuir, hoqueton, cuir clouté, broigne, cotte de mailles elfique ou magique	Aucun	massue, dague, fléchette, garrot, javelot, couteau, lasso, matraque, cimeterre, fronde, lance de fantassin, bâton, épée bâtarde, épée large, épée longue, épée courte, fauchon	Oui	si mauvais

Notes à propos du tableau ci-dessus :

(a) un cavalier ou un paladin ne porteront pas d'armure de cuir, de cuir clouté ou de hoqueton, car de tels « vêtements » ne correspondent pas à leur statut social. De la même façon, ils n'utiliseront pas d'arme d'hast, de projectiles ou d'autres types d'armes habituellement associés avec des classes sociales inférieures. Voir la description du cavalier et du paladin pour les particularités.

(b) l'utilisation d'huile dans un combat individuel n'est pas acceptable pour les paladins et les cavaliers, mais ces personnages peuvent utiliser de l'huile lors du siège d'un château par exemple.

(c) un barbare peut porter n'importe quelle armure mais ne bénéficie pas de la totalité de ses bonus de dextérité si l'armure portée est encombrante ou assez encombrante.

(d) un voleur équipé d'une armure autre qu'une armure de cuir subit des ajustements à ses chances de réussite quand il utilise certaines compétences de voleur. Voir la description de la classe de voleur pour les particularités.

(e) un assassin ne peut pas utiliser de bouclier pendant le round de mêlée où il est engagé dans une tentative d'assassinat.

? : le point d'interrogation dans la colonne poison indique que l'utilisation du poison est possible à condition que le MD l'ait autorisé pour sa campagne. Les usages et les limitations du poison sont déterminés par le MD en s'appuyant sur les suggestions qui se trouvent dans le **Guide du Maître de Donjon**.

Les armes non autorisées à un personnage d'une classe donnée peuvent être prises et utilisées, mais la pénalité de non-maîtrise de cette classe s'appliquera toujours (en utilisant la pénalité la moins avantageuse pour les personnages multi-classés) – et ces armes non autorisées ne peuvent pas être conservées et transportées par le personnage pour une utilisation future.

Les personnages d'une taille inférieure à 1,5 mètres ne peuvent vraiment pas utiliser un arc long ou un une arme plus longue que 3,60 mètres. De la même façon, les personnages qui pèsent moins de 50 kilogrammes ne peuvent pas utiliser d'arbalète lourde, d'armes d'hast pesant plus de 200 po ou d'épée à deux mains. Ces interdictions sont prioritaires sur la note précédente : si la pénalité de non maîtrise n'est pas une contrainte matérielle, ces armes, elles, ne peuvent tout simplement pas être physiquement utilisées du tout.

Tableau 28 – Classes de personnage – Caractéristiques requises pour des monoclassés

	----------Minimales requises pour pouvoir exercer la classe ----------						Minimales requises pour obtenir 10% de bonus aux points d'expérience					
Classe	Force	Intelligence	Sagesse	Dextérité	Constitution	Charisme	Force	Intelligence	Sagesse	Dextérité	Constitution	Charisme
Clerc	-	-	9	-	-	-	-	-	16	-	-	-
Druide	-	-	12	-	-	15	-	-	16	-	-	16
Guerrier	9	-	-	-	7	-	16	-	-	-	-	-
Barbare[b]	15	-	(a)	14	15	-	-	-	-	-	-	-
Cavalier[b]	15	10	10	15	15	-	-	-	-	-	-	-
Paladin[b]	15	10	13	15	15	17	-	-	-	-	-	-
Ranger	13	13	14	-	14	-	16	16	16	-	-	-
Magicien	-	9	-	6	-	-	-	16	-	-	-	-
Illusionniste[b]	-	15	-	16	-	-	-	-	-	-	-	-
Voleur	-	-	-	9	-	-		-	-	16	-	-
V.-Acrobate	15	-	-	16	-	-	16	-	-	16	-	-
Assassin[b]	12	11	-	12	-	-	-	-	-	-	-	-
Moine[b]	15	-	15	15	11	-	-	-	-	-	-	-
Barde[b]	15	12	15	15	10	15	-	-	-	-	-	-

Notes à propos du tableau ci-dessus :
(a) : la sagesse du barbare ne doit pas dépasser 16
(b) : un personnage de cette classe n'obtient jamais le bonus de 10% à ses points d'expérience

LE CLERC

Comme on a pu le voir dans le chapitre consacré aux caractéristiques, l'attribut principal du clerc est la sagesse. Un personnage doit avoir un minimum de 9 en sagesse pour pouvoir devenir clerc (13 s'il s'agit d'un demi-elfe multi-classé). Si sa sagesse est supérieure à 15, le personnage ajoute 10% aux points d'expérience que lui donne le MD. Exemple : un personnage clerc gagne 975 points d'expérience (XP) à la fin d'une aventure fructueuse. Grâce à sa sagesse supérieure à 15, le personnage ajoute 98 XP (975 x 0,10 = 97,5, soit 98) aux 975, pour un total de 1073 XP. De plus la sagesse apportera d'autres avantages au clerc : des sorts supplémentaires et la possibilité d'échapper à certaines attaques magiques.

Le clerc a tout intérêt à avoir de bons scores en constitution ainsi qu'en dextérité.

La classe de clerc a une certaine ressemblance avec les ordres religieux de chevalerie des temps médiévaux. Le clerc lance un dé à 8 faces par niveau pour déterminer le nombre de ses points de vie. Le clerc est à la fois un farouche combattant et un homme dédié à son dieu ou à sa divinité. Le clerc peut être de tout alignement à l'exception de neutre absolu. De l'alignement dépendent le dieu et la religion du clerc. Tous les clercs ont un symbole sacré qui les aide et donne à leurs sorts leur pouvoir. Le clerc n'a pas le droit de se servir d'armes tranchantes ou pointues, car il n'a pas le droit de verser le sang[21]. Le clerc peut lancer des sorts ; ces sorts sont accordés au clerc par son dieu s'il a été fidèle à son alignement, fait suffisamment d'offrandes et correctement prié.

Un bref aperçu des sorts cléricaux (voir le chapitre sur les sorts du personnage) vous donnera une idée de la fonction principale du clerc. Le clerc est là pour fortifier, protéger et revitaliser ses compagnons. Le clerc dispose aussi d'un certain nombre de sorts offensifs, certains étant la forme inversée de sorts curatifs. Notez que les sorts doivent être énoncés ou lus à voix haute, lors de l'incantation. Le clerc peut porter l'armure, se servir d'armes efficaces et donc s'engager en combat rapproché avec des chances de succès raisonnables. Un autre pouvoir important du clerc est sa capacité à repousser (vade-retro) ou commander les morts-vivants, les démons et les diables inférieurs.

Les morts-vivants sont, entre autres, âmes en peine, fantômes, ghasts, goules, liches, momies, vampires, nécrophages, ombres, spectres, zombies, etc. Des détails sur ces créatures, ainsi que sur les démons et les diables, se trouvent dans le **Manuel des Monstres**. Un tableau permettant de déterminer la réussite d'un clerc essayant de contrôler ou de repousser les morts-vivants est à la disposition du MD et de lui seul. Prenez comme base approximative qu'un clerc ne peut pas influencer un mort-vivant qui a plus de dés de vie que lui. Seuls les clercs de haut niveau ont une chance de commander ou repousser les diables et les démons.

Toutes les races peuvent exercer la classe de clerc, mais seuls les humains et les femelles elfes noires ne sont pas limités en niveau.

Les clercs se battent avec des chances de réussite presque aussi bonnes que les guerriers, qui sont les meilleurs dans cet art. Ils progressent sur les tables de combat et les tables de jet de protection tous les trois niveaux.

Les clercs peuvent employer un grand nombre d'objets magiques : la plupart des potions, les parchemins de sorts cléricaux, les parchemins de protection, la plupart des anneaux, quelques baguettes, bâtons et bâtonnets ainsi que beaucoup d'autres objets magiques, dont toutes les armes magiques de la liste autorisée. Ils peuvent aussi utiliser des armures et boucliers magiques.

Quand un clerc atteint le niveau 8 (Patriarche), il attire automatiquement des suivants s'il a construit un bâtiment religieux. Ce bâtiment doit s'étendre sur un minimum de 200 m² et comporter un autel, une chapelle, etc. Ces suivants seront fanatiquement loyaux et serviront sans demander de salaire, tant que le clerc ne change pas d'alignement ou de divinité. Les suivants seront entre 20 et 200 (2d10 x 10). De plus, certains suivants seront des hommes d'armes : votre MD vous donnera le nombre de ces hommes d'armes et la composition de ces troupes le moment venu.

En atteignant le 9ème niveau, le Grand-Prêtre peut établir un « domaine religieux » en y construisant une place forte religieuse. Ce bâtiment fortifié doit comporter un grand temple, une cathédrale ou une église d'une surface minimale de 300m². Il peut s'agir d'un château, d'un monastère ou d'une abbaye. Il doit bien sûr être dédié au dieu du clerc. Le coût de construction sera réduit de moitié grâce à l'aide apportée par l'église. Si le clerc nettoie la région avoisinante de tous les monstres s'y trouvant et si des humains y habitent, il pourra prélever un impôt mensuel de 9 pièces d'argent par habitant, sous forme d'impôts, taxes et autres dîmes.

Tableau 29 – Clerc – Table de progression

Points d'expérience	Niveau	Dés de vie (d8)*	Titre
0 – 1 500	1	1	Acolyte
1 501 – 3 000	2	2	Adepte
3 001 – 6 000	3	3	Prêtre
6 001 – 13 000	4	4	Curé
13 001 – 27 500	5	5	Parfait
27 501 – 55 000	6	6	Évêque
55 001 – 110 000	7	7	Lama
110 001 – 225 000	8	8	Patriarche
225 001 – 450 000	9	9	Grand-Prêtre
450 001 – 675 000	10	9+2	Grand-Prêtre (niveau 10)
675 001 – 900 000	11	9+4	Grand-Prêtre (niveau 11)

Notes à propos du tableau ci-dessus :

225 000 points d'expérience par niveau pour chaque niveau supplémentaire au-delà du 11ème.

* nombre de d8 à totaliser, ajustés le cas échéant par la constitution, pour obtenir les points de vie. Les clercs gagnent 2 points de vie par niveau après le 9ème.

Tableau 30 – Clerc – Sorts utilisables par niveau

Niveau Clerc	Niveau de sort 1	2	3	4	5	6*	7**
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-
5	3	3	1	-	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-	-
7	3	3	2	1	-	-	-
8	3	3	3	2	-	-	-
9	4	4	3	2	1	-	-
10	4	4	3	3	2	-	-
11	5	4	4	3	2	1	-
12	6	5	5	3	2	2	-
13	6	6	6	4	2	2	-
14	6	6	6	5	3	2	-
15	7	7	7	5	4	2	-
16	7	7	7	6	5	3	1
17	8	8	8	6	5	3	1
18	8	8	8	7	6	4	1
19	9	9	9	7	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2
21	9	9	9	9	8	6	2
22	9	9	9	9	9	6	3
23	9	9	9	9	9	7	3
24	9	9	9	9	9	8	3
25	9	9	9	9	9	8	4
26	9	9	9	9	9	9	4
27	9	9	9	9	9	9	5
28	9	9	9	9	9	9	6
29	9	9	9	9	9	9	7

Notes à propos du tableau ci-dessus :

* uniquement pour les clercs ayant une sagesse de 17 ou plus

** uniquement pour les clercs ayant une sagesse de 18 ou plus

[21] Façon de parler, bien sûr. Les seules armes autorisées sont celles de la liste donnée dans le tableau de la page précédente.

LE DRUIDE

Le druide est une classe apparentée à la classe de clerc. Il est uniquement neutre absolu car il considère le bien et le mal, la loi et le chaos comme des forces naturelles qui doivent s'équilibrer et qui sont nécessaires pour la continuation de toute chose. En tant que prêtres de la nature, ils doivent avoir un score minimum de 12 en sagesse et 15 en charisme. Si ces deux valeurs sont supérieures à 15, ils rajoutent 10% à leurs points d'expérience.

On remarquera que les sorts druidiques sont plus orientés vers la nature et l'extérieur que ne le sont les sorts de clerc ou de magicien. Malgré tout, les druides servent à revitaliser, fortifier et protéger, tout comme les clercs. Les sorts de druide les plus puissants compensent le fait que le druide ne puisse pas porter d'autre armure que l'armure de cuir et le bouclier en bois (le métal empêcherait les sorts du druide de fonctionner). Ils doivent lire ou énoncer leurs sorts à haute voix. Les druides étant en relation privilégiée avec le monde vivant et la nature, ils n'ont pas le pouvoir de contrôler ou de repousser les morts-vivants, démons et diables.

On peut imaginer les druides comme des cousins médiévaux de ce que l'ancienne secte celtique des druides serait devenue si elle avait survécu à la conquête romaine. Leurs dieux sont les arbres (en particulier le chêne et le frêne), le soleil et la lune. Le gui est leur symbole sacré et il donne à leurs sorts leur pouvoir. Ils ont pour obligation de protéger les arbres et les plantes sauvages, ainsi que les champs et, à un moindre égard, leurs suivants et animaux. Ainsi, un druide ne détruira jamais une forêt ou un champ quelles que soient les circonstances. Même si un bois, par exemple, est particulièrement hostile au druide, il ne le détruira pas, bien que rien ne l'empêche de tenter de changer la nature de ce bois si le besoin s'en fait sentir. De la même façon, il évitera de tuer des animaux sauvages ou domestiques autrement que pour s'alimenter.

Si un druide surprend quelqu'un en train de détruire la nature, il est peu probable qu'il risque sa vie pour empêcher le désastre. Il attendra plutôt que l'occasion se présente pour demander réparation et vengeance.

Grâce à leur relation avec la nature, due à leur culte, les druides reçoivent certains pouvoirs, à des niveaux donnés.

À partir du 3ème niveau (Initié du 1er Cercle), le druide obtient les habilités suivantes :

Identification du type de plante
Identification du type d'animal
Identification de l'eau pure
Pouvoir de passer sous des obstacles boisés (buissons d'épines, entrelacs de lianes) **sans laisser de traces** et à une vitesse de déplacement normale

À partir du 7ème niveau (Initié du 5ème Cercle), le druide obtient les pouvoirs suivants :

Immunité aux sorts de charme jetés par des créatures sylvestres : dryades, génies des eaux, sylphides, etc.
Habilité de se transformer 3 fois par jour, en devenant sous tous les aspects, sauf mental, un reptile, un oiseau ou un mammifère.

A. il n'est possible de se transformer en chaque type de créature qu'une seule fois par jour
B. la taille de la créature varie d'aussi petit qu'une grenouille, un geai ou une chauve-souris à aussi gros qu'un grand serpent, un aigle ou un ours noir (environ deux fois le poids du druide)
C. chaque transformation en une nouvelle forme redonne au druide 10% à 60% des points de vie perdus avant la transformation.

À partir du 16ème niveau (Druide Hiérophante), le druide obtient les pouvoirs suivants :

Immunité à tous les poisons naturels (injecté ou ingéré, animal ou végétal, y compris les poisons des monstres, mais pas les poisons gazeux ou d'origine minérale)
Longévité accrue d'une décade par niveau (16ème niveau = 160 ans supplémentaires)
Santé robuste équivalente à celle de la fleur de l'âge
Capacité de modifier son apparence à volonté. L'altération de l'apparence s'opère en 1 segment, offre la possibilité de réduire ou d'augmenter sa taille et son poids de 50%, d'afficher un âge allant d'enfant à vieillard et de prendre l'aspect facial et corporel de n'importe quel humain ou sorte d'humanoïde. Cette altération n'est pas magique et ne peut par conséquent pas être détectée avec une *vision véritable* ou à l'aide de moyens similaires.

À partir du 17ème niveau, (Hiérophante Initié), le druide obtient les pouvoirs suivants :

Hiberner réellement, en état d'animation suspendue, sans vieillir pour une décade par niveau (17ème niveau = 170 ans)
Entrer dans le Plan Élémentaire de la Terre, à volonté (temps de transfert : 1 round)
Invoquer un Élémental d'Eau, une fois par jour (voir plus loin, § Invocation d'élémentaux)

À partir du 18ème niveau, (Hiérophante Adepte), le druide obtient les pouvoirs suivants :

Entrer dans le Plan Élémentaire du Feu, à volonté (temps de transfert : 1 round)
Invoquer un Élémental d'Air, une fois par jour (voir plus loin, § Invocation d'élémentaux)

À partir du 19ème niveau, (Maître Hiérophante), le druide obtient les pouvoirs suivants :

Entrer dans le Plan Élémentaire de l'Eau, à volonté (temps de transfert : 1 round)
invoquer un Para-Élémental de Fumée ou de Magma, une fois par jour (voir plus loin, § Invocation d'élémentaux)

À partir du 20ème niveau, (Hiérophante Numineux), le druide obtient les pouvoirs suivants :

Entrer dans le Plan Élémentaire de l'Air, à volonté (temps de transfert : 1 round)
Invoquer un Para-Élémental de Glace ou de Boue, une fois par jour (voir plus loin, § Invocation d'élémentaux)

À partir du 21ème niveau, (Mystique Hiérophante), le druide obtient le pouvoir d'**entrer dans les Plans Para-Élémentaires**, à volonté (temps de transfert : 1 round).

À partir du 22ème niveau, (Hiérophante des Arcanes), le druide obtient le pouvoir d'**entrer dans le Plan des Ombres**, à volonté (temps de transfert : 1 round).

À partir du 23ème niveau, (Hiérophante de la Cabale), le druide obtient le pouvoir d'**entrer dans n'importe quel plan intérieur**, de parcourir les Lignes de Probabilités des Plans Intérieurs (la 7ème dimension), et de **résider sur le Plan de l'Opposition Concordante**, à volonté (temps de transfert : 1 round).

L'*entrée dans un plan* mentionnée dans les pouvoirs ci-dessus confère aussi la capacité à y survivre. Considérez l'environnement du plan comme naturel pour le druide. Le temps que le druide peut passer sur un tel plan n'est pas limité.

Invocation d'élémentaux : le résultat donné par le sort de niveau 6 de druide *invocation d'un élémental du feu* est correcte pour ce pouvoir (voir p.108). Cependant, le résultat obtenu par l'*invocation d'un élémental de terre* (voir p.111) n'est pas applicable à ce pouvoir. Utilisez pour cela le tableau suivant et ajustez le résultat en tenant compte du désir de l'invocateur, en utilisant le niveau du personnage comme un pourcentage de chance d'invoquer réellement un type particulier souhaité. Par exemple, un Hiérophante Numineux (niveau 20) a 20% de chance d'invoquer la créature choisie. Si le

tirage du dé indique 21 ou plus, ignorez le choix du personnage et faites un tirage normal sur la table appropriée.

Feu	01-85 : élémental du feu de 16 dés de vie 86-94 : 2-4 salamandres 95-98 : 1 éfrit 99-00 : élémental du feu de 21 à 24 dés de vie (d4+20)
Terre	01-85 : élémental de terre de 16 dés de vie 86-94 : 2-4 xorn 95-98 : 1 dao 99-00 : élémental de terre de 21 à 24 dés de vie (d4+20)
Eau	01-85 : élémental d'eau de 16 dés de vie 86-94 : 7-12 tritons (niveau 5-8) montés sur hippocampe 95-98 : 1 marid 99-00 : élémental d'eau de 21 à 24 dés de vie (d4+20)
Air	01-85 : élémental d'air de 16 dés de vie 86-94 : 2-4 chasseurs invisibles 95-98 : 1 djinn 99-00 : élémental d'air de 21 à 24 dés de vie (d4+20)
Para-élémental	01-85 : para-élémental (tout type) de 16 dés de vie 86-95 : spécial (voir ci-dessous) 96-00 : para-élémental (tout type) de 21 à 24 dés de vie (d4+20) *Spécial :* 5-8 enfants lave, 5-8 loups des glaces, 21-24 créatures de boue, 21-24 rats des nuages, ou toutes autres créatures similaires, appropriées au plan en question.

L'être invoqué (dans le cas où le résultat n'indique qu'une seule créature) aura un bonus de points de vie égal au niveau de son invocateur, sans que ses points de vie ne dépassent le maximum autorisé pour une créature de ce type. Quel que soit leur alignement ou leur tempérament, les créatures invoquées serviront l'Hiérophante de manière désintéressée et obéissante.

Les druides parlent un **langage secret**, le druidique, qui n'est connu que d'eux seuls et qu'ils parlent en plus des autres langages (alignement, commun et autres). En atteignant le 3ème niveau et à chaque niveau suivant, un druide choisit un nouveau langage qu'il apprend instantanément, parmi : centaure, dragon-vert, dryade, elfe, feu follet, faune, géant des collines, gnome, homme-lézard, manticore, génie des eaux, pixie, sylvanien.

Protections spéciales : les druides se battent et font leurs jets de protection sur les mêmes tables que les clercs. Contre le feu et la foudre (électricité) ils ont un bonus de +2 à leur jet de protection.

Les druides peuvent utiliser les objets magiques accessibles à toutes les classes, les objets réservés aux clercs (à l'exception des objets écrits : livres ou parchemin), les parchemins de sorts druidiques. Les armures, boucliers ou armes magiques doivent faire partie de celles autorisées au druide.

Les druides n'habitent pas de façon permanente dans des châteaux ou même dans des villes. Ils préfèrent vivre en terrain sacré, dans des constructions de petite taille, en bois ou en pierre. Lorsqu'ils atteignent le niveau 11, ils construisent généralement des complexes semi-souterrains au fond des bois.

Il n'existe qu'un nombre limité de druides de haut niveau. Il n'y a que 9 druides de 12ème niveau. Chacun d'eux est le maître d'un corps de druides de niveaux inférieurs et est entouré de 3 druides dont le niveau dépend de l'ancienneté (points d'expérience) du druide de 12ème niveau. Le moins expérimenté aura 3 assistants Novices (1er niveau), le plus expérimenté aura 3 Initiés du 7ème Cercle (9ème niveau). Les Initiés des 8ème et 9ème Cercles sont effectivement sous la tutelle directe des trois Archi-Druides et du Grand-Druide.

Au dessus de tous les Druides (non Hiérophantes) se trouve le Grand-Druide, toujours entouré de 9 Initiés du 9ème Cercle.

Note : il est possible de trouver des compagnons d'armes et des servants ainsi que des fidèles en plus des druides assistants. Tous les serviteurs des druides de haut niveau sont fidèles et loyaux. Ils ne sont plus considérés comme des compagnons d'armes.

Dès qu'un personnage druide a assez de points d'expérience pour passer au 12ème niveau, il ne l'acquiert réellement que si :

1. il y a actuellement moins de 9 druides du 12ème niveau

2. OU le joueur provoque un des 9 druides dans un combat de sorts ou au corps à corps. Si l'issue du combat n'est pas mortelle, le perdant redevient un druide de niveau 11 et redescend à 200 001 points d'expérience. Si le joueur gagne le duel, il devient un druide de niveau 12 avec tous les pouvoirs de ce niveau et le druide sortant devient un Initié du 9ème Cercle.

Le processus est le même pour un Druide souhaitant devenir Archi-Druide et pour un Archi-Druide souhaitant devenir le Grand-Druide. Tant que le personnage reste en vie, il peut faire plusieurs tentatives.

Chaque pays ou chaque zone possède son Grand-Druide. Mais à un rang encore plus élevé se trouve le Haut-Druide (15ème niveau). Le Haut-Druide est capable d'utiliser 6 niveaux de sorts supplémentaires : un sort de niveau 6, ou six sorts de niveau 1, ou toute autre combinaison qui ajoute jusqu'à 6 niveaux de sorts. Cette capacité n'est active qu'au niveau 15. Dès que le Haut-Druide devient Hiérophante, en passant au niveau 16, il perd cette capacité temporairement acquise. Le Haut-Druide est assisté par 9 druides sans rapport avec la hiérarchie d'un endroit ou d'un pays spécifique. En fait, n'importe quel personnage druide de tout niveau peut partir à l'aventure à la recherche du Haut-Druide et lui demander de pouvoir se mettre à son service.

Trois Archi-Druides sillonnent le monde en tant que messagers et agents du Haut-Druide. Ces individus sont issus de ses propres assistants ayant atteint le niveau d'Archi-Druide. Chacun d'eux a 4 niveaux de sorts supplémentaires (sur le même principe que pour le Haut-Druide).

Le Haut-Druide est le gardien ultime de l'activité druidique. À n'en pas douter, cette position est prenante, ingrate et typiquement non excitante pour n'importe qui à part un politicien. Après avoir acquis un peu d'expérience dans l'exercice de cette activité, n'importe quel aventurier sera prêt à faire autre chose. Ceux qui veulent abandonner leur noble statut peuvent le faire après avoir acquis l'expérience suffisante pour passer au niveau supérieur. À ce moment là, le Haut-Druide peut rechercher un successeur. S'il en trouve un, le Haut-Druide peut alors abdiquer et débuter la pratique des disciplines Hiérophantes. Une fois qu'il a quitté son statut de chef de la théocratie, l'ancien Haut-Druide devient alors Druide Hiérophante de niveau 16 et peut espérer atteindre le niveau 23.

Tableau 31 – Druide – Table de progression

Points d'expérience	Niveau	Dés de vie (d8)*	Titre
0 – 2 000	1	1	Novice
2 001 – 4 000	2	2	Ermite
4 001 – 7 500	3	3	Initié du 1er Cercle
7 501 – 12 500	4	4	Initié du 2ème Cercle
12 501 – 20 000	5	5	Initié du 3ème Cercle
20 001 – 35 000	6	6	Initié du 4ème Cercle
35 001 – 60 000	7	7	Initié du 5ème Cercle
60 001 – 90 000	8	8	Initié du 6ème Cercle
90 001 – 125 000	9	9	Initié du 7ème Cercle
125 001 – 200 000	10	10	Initié du 8ème Cercle
200 001 – 300 000	11	11	Initié du 9ème Cercle
300 001 – 750 000	12	12	Druide
750 001 – 1 500 000	13	13	Archi-Druide
1 500 001 – 3 000 000	14	14	Grand-Druide
3 000 001 – 3 500 000	15	15	Haut-Druide
3 500 001 – 4 000 000	16	15+1	Druide Hiérophante
4 000 001 – 4 500 000	17	15+2	Hiérophante Initié
4 500 001 – 5 000 000	18	15+3	Hiérophante Adepte
5 000 001 – 5 500 000	19	15+4	Maître Hiérophante
5 500 001 – 6 000 000	20	15+5	Hiérophante Numineux
6 000 001 – 6 500 000	21	15+6	Hiérophante Mystique
6 500 001 – 7 000 000	22	15+7	Hiérophante des Arcanes
7 000 001 et plus	23	15+8	Hiérophante de la Cabale

Note à propos du tableau ci-dessus :

* nombre de d8 à totaliser, ajustés le cas échéant par la constitution, pour obtenir les points de vie. Les druides gagnent 1 point de vie par niveau après le 15ème.

Tableau 32 – Druide – Sorts utilisables par niveau

Niveau	Niveau de sort						
Druide	1	2	3	4	5	6	7
1	2	-	-	-	-	-	-
2	2	1	-	-	-	-	-
3	3	2	1	-	-	-	-
4	4	2	2	-	-	-	-
5	4	3	2	-	-	-	-
6	4	3	2	1	-	-	-
7	4	4	3	1	-	-	-
8	4	4	3	2	-	-	-
9	5	4	3	2	1	-	-
10	5	4	3	3	2	-	-
11	5	5	3	3	2	1	-
12	5	5	4	4	3	2	1
13	6	5	5	5	4	3	2
14	6	6	6	6	5	4	3
15*	6	6	6	6	6	6	6
16	6	6	6	6	6	6	6
17	6	6	6	6	6	6	6
18	6	6	6	6	6	6	6
19	6	6	6	6	6	6	6
20	6	6	6	6	6	6	6
21	6	6	6	6	6	6	6
22	6	6	6	6	6	6	6
23	6	6	6	6	6	6	6
24	6	6	6	6	6	6	6
25	6	6	6	6	6	6	6
26	6	6	6	6	6	6	6
27	6	6	6	6	6	6	6
28	6	6	6	6	6	6	6
29	6	6	6	6	6	6	6

Notes à propos du tableau ci-dessus :

* au niveau 15 (Haut-Druide), le druide est capable d'utiliser 6 niveaux de sorts supplémentaires : un sort de niveau 6, ou six sorts de niveau 1, ou toute autre combinaison qui ajoute jusqu'à 6 niveaux de sorts. Cette capacité n'est active qu'au niveau 15. Dès que le Haut-Druide devient Hiérophante, en passant au niveau 16, il perd cette capacité temporairement acquise.

LE GUERRIER

L'attribut principal du guerrier est la force. Il doit avoir une force minimale de 9 et une constitution de 7 ou plus. Une bonne dextérité pourra aussi lui être utile. De plus, il rajoutera 10% à ses points d'expérience reçus si sa force est de 16 ou plus. La force lui permet aussi de toucher plus facilement son adversaire et d'infliger des dégâts plus importants.

Les guerriers lancent un dé à 10 faces (d10) par niveau pour déterminer leurs points de vie. Aucune autre classe (à l'exception des paladins, rangers, barbares et cavaliers) n'a autant de points de vie. Les guerriers sont les personnages les plus forts en combat (avec la spécialisation surtout) et ils peuvent utiliser toutes les sortes d'armes et d'armures. Ils peuvent être de n'importe quel alignement.

Bien que les guerriers ne puissent pas jeter de sorts, ils compensent largement par leurs armes et leurs armures. Leur table de combat est la plus avantageuse et leurs jets de protection sont bons.

Les guerriers peuvent employer de nombreux objets magiques : les potions, les parchemins de protection, quelques bâtonnets, quelques baguettes, la plupart des anneaux, beaucoup d'autres objets magiques divers et toutes les formes d'armes et d'armures magiques.

Lorsqu'un guerrier atteint le 9ème niveau (Seigneur), il peut décider d'établir un « domaine » en y construisant un château et en débarrassant ensuite la région avoisinante de tous les monstres dans un rayon de 30 à 80 km autour du château. Il attirera alors automatiquement une troupe d'hommes d'armes menés par un guerrier de niveau moyen. Ces hommes serviront comme mercenaires tant que le guerrier entretiendra son domaine et les rémunérera. De plus, le personnage pourra prélever un impôt de 7 pièces d'argent par mois et par habitant de la contrée.

Le nombre d'attaques par round que peuvent effectuer les guerriers lors d'un combat au corps-à-corps avec des armes de mêlée qu'ils maîtrisent augmente selon leur niveau :

Tableau 33 – Guerrier – Attaques par round au contact

Niveau	Attaques par round de mêlée
1-6	1/1 round
7-12	3/2 rounds
13 et plus	2/1 round

À noter que lorsqu'ils combattent en mêlée des créatures de moins d'un dé de vie (d8) et/ou des humains ou demi-humains non exceptionnels (niveau 0), les guerriers frappent autant de fois par round qu'ils ont de niveau. Cette règle prévaut sur le tableau précédent.

Les guerriers ont également l'immense avantage de pouvoir choisir une spécialisation martiale.

Tableau 34 – Guerrier – Table de progression

Points d'expérience	Niveau	Dés de vie (d10)*	Titre
0 – 2 000	1	1	Vétéran
2 001 – 4 000	2	2	Guerrier
4 001 – 8 000	3	3	Maître d'Armes
8 001 – 18 000	4	4	Héros
18 001 – 35 000	5	5	Spadassin
35 001 – 70 000	6	6	Myrmidon
70 001 – 125 000	7	7	Champion
125 001 – 250 000	8	8	Superhéros ou Baronnet
250 001 – 500 000	9	9	Seigneur
500 001 – 750 000	10	9+3	Seigneur (niveau 10)
750 001 – 1 000 000	11	9+6	Seigneur (niveau 11)

Notes à propos du tableau ci-dessus :

250 000 points d'expérience par niveau pour chaque niveau supplémentaire au-delà du 11ème.

* nombre de d10 à totaliser, ajustés le cas échéant par la constitution, pour obtenir les points de vie. Les guerriers gagnent 3 points de vie par niveau après le 9ème.

SPÉCIALISATION MARTIALE (rangers et guerriers uniquement)

Cet avantage est uniquement accessible aux guerriers et aux rangers et un personnage multi-classé ne peut pas choisir une spécialisation martiale. Cette discipline se caractérise par le choix d'une arme particulièrement appréciée, aux dépends de l'étude d'autres armes. Si le personnage guerrier ou ranger choisit de se spécialiser dans une arme, il doit le faire dès la création de son personnage. La spécialisation compte comme deux points de compétence martiale ; c'est-à-dire qu'un guerrier peut se spécialiser dans une arme et apprendre à manier deux autres armes en utilisant ses 4 points de compétences martiales initiaux, tandis qu'un ranger ne pourra apprendre à manier qu'une seule autre arme en plus d'une arme de spécialisation. Se spécialiser à un arc (mais pas à l'arbalète) requiert un point de compétence supplémentaire. Par conséquent, un guerrier qui choisit de se spécialiser à l'arc long, par exemple, n'aura plus qu'une seule compétence martiale pour débuter sa carrière, tandis qu'un ranger ayant choisit l'arc comme spécialisation n'aura pas d'autres compétences martiales pour commencer.

Armes de combat au contact : le personnage spécialisé obtient un bonus de +1 pour toucher et +2 aux dégâts avec son arme, en plus des bonus dus la force ou à la magie. L'arme doit être une arme particulière, comme une épée longue ou une épée large, et non une épée en général. De plus, le combattant obtient des attaques supplémentaires par round avec son arme de spécialisation. Ce nombre d'attaques par round est résumé dans la table ci-après et remplace le tableau des attaques par round du guerrier ou du ranger, pour cette arme.

Arcs : les guerriers et les rangers qui choisissent l'arc court, l'arc long ou l'arc composite comme spécialisation martiale obtiennent une catégorie de portée : « à bout portant ». Cette portée s'étend de 1,80 m à 9 m. Le personnage obtient +2 au toucher et aux dégâts dans cette portée, et en plus

chaque flèche atteignant son but inflige des dommages doubles (6-16 points pour une flèche non magique, [1d6+2] x 2) à la victime, plus les éventuels bonus magiques et bonus de force (pour les arcs composites uniquement) le cas échéant. De plus, un spécialiste archer qui commence le round avec une flèche déjà encochée, l'arc bandé et une cible dans sa ligne de mire, est autorisé à tirer cette flèche « gratuite » avant que l'initiative ne soit déterminée. La courte portée pour un spécialiste à l'arc s'étend donc de 9 m jusqu'à la limite basse de la portée moyenne pour cet arc. L'archer spécialisé a +1 au toucher et aux dégâts à courte portée. Les guerriers et rangers spécialisés à l'arc obtiennent des attaques supplémentaires dans les niveaux supérieurs.

Arbalètes : dans les mains d'un spécialiste, ces armes ont une portée « à bout portant » qui s'étend de 1,80 m à 18 m (ce qui recouvre complètement la courte portée d'une arbalète légère en donjon). Le spécialiste en arbalète obtient +2 au toucher et aux dégâts contre les cibles dans cette portée, et les dommages sont doublés, comme pour la spécialisation à l'arc ; ainsi, un carreau d'arbalète légère tiré à bout portant par un spécialiste fera 6-12 points de dommages ((1d4+2) x 2), plus les bonus magiques éventuels. À courte portée, l'arbalétrier obtient un bonus de +1 au toucher et aux dégâts. À moyenne portée, le spécialiste a un bonus de +1 au toucher, mais pas aux dégâts. Les arbalétriers spécialisés augmentent leur fréquence de tir avec leur niveau et cette fréquence dépend du type d'arbalète, lourde ou légère. Ils bénéficient aussi de la possibilité de tirer un carreau d'arbalète « gratuit » avant que l'initiative ne soit tirée, à condition que l'arbalète soit chargée et la cible visée et à portée.

Autres projectiles : les utilisateurs des autres sortes de projectiles obtiennent un bonus de +1 au toucher et de +2 aux dégâts. Le nombre d'attaques par round dépend de la fréquence de tir de base des projectiles et augmente avec le niveau du spécialiste.

Double spécialisation : un guerrier ou un ranger peut décider, lors de la création du personnage ou plus tard, d'obtenir une double spécialisation pour son arme. Seules les armes de combat au contact, à l'exclusion des armes d'hast et de l'épée à deux mains, peuvent faire l'objet de la double spécialisation. La double spécialisation consomme un point de compétence martiale et ne peut être utilisée que pour l'arme faisant déjà l'objet de la spécialisation. La double spécialisation fait passer le bonus de +1 au toucher à +3 et le bonus aux dégâts de +2 à +3 : le guerrier ou le ranger qui a la double spécialisation a donc un bonus de +3 au toucher et aux dégâts avec son arme de spécialisation.

Note finale : tous les bonus au toucher octroyés par la spécialisation martiale ne sont pas de nature magique et n'affectent pas les créatures qui ne sont touchées que par des armes magiques. Si un guerrier ou un ranger utilise une arme magique dont il est spécialiste, ses bonus de spécialisation se cumulent aux bonus magiques, et aux bonus de force le cas échéant.

Tableau 35 – Spécialisation pour guerriers et rangers

Niveau du spécialiste	Armes de contact	Arc	Arbalète légère	Arbalète lourde	Lasso et fustibale	Dague lancée	Fléchette	Autres projectiles et armes lancées
1-6	3/2	2/1	1/1	1/2	1/1	3/1	4/1	3/2
7-12	2/1	3/1	3/2	1/1	3/2	4/1	5/1	2/1
13+	5/2	4/1	2/1	3/2	2/1	5/1	6/1	5/2

Note à propos du tableau ci-dessus :

Ce tableau remplace le tableau des attaques par round au contact des guerriers et des rangers quand un personnage utilise une arme pour laquelle il est spécialisé.

LE RANGER



Le ranger est une classe apparentée au guerrier, coureur des bois, pisteur, éclaireur, spécialiste de l'infiltration et de l'espionnage. Tous les rangers sont d'alignement bon, mais peuvent choisir entre loyal bon, neutre bon ou chaotique bon. Un ranger doit avoir un minimum de 13 en force, 13 en intelligence, 14 en sagesse et 14 en constitution. Si son intelligence, sa force et sa sagesse sont toutes les trois de 16 ou plus, il ajoute 10% aux points d'expérience qu'il reçoit.

À la différence des autres guerriers, le ranger lance des dés à 8 faces pour déterminer le nombre de ses points de vie. Mais au 1er niveau, il lance 2d8 au lieu d'un seul, à la différence des autres classes. On notera aussi que le ranger peut avoir jusqu'à 11 dés de vie alors que les guerriers n'en ont que 9. En plus de ses prouesses considérables en tant que combattant, le ranger obtient le pouvoir de lancer des sorts de druide et de magicien lorsqu'il atteint un haut niveau.

Les rangers peuvent utiliser toutes les armes et les armures.

Le nombre d'attaques par round que peuvent effectuer les rangers lors d'un combat au corps-à-corps avec des armes de mêlée qu'ils maîtrisent augmente selon leur niveau :

Tableau 36 – Ranger – Attaques par round au contact

Niveau	Attaques par round de mêlée
1-7	1/1 round
8-14	3/2 rounds
15 et plus	2/1 round

À noter que lorsqu'ils combattent en mêlée des créatures de moins d'un dé de vie (d8) et/ou des humains ou demi-humains non exceptionnels (niveau 0), les rangers frappent autant de fois par round qu'ils ont de niveau. Cette règle prévaut sur le tableau précédent.

Les rangers ont également l'immense avantage de pouvoir choisir une spécialisation martiale.

Les rangers sont des adversaires dangereux, d'autant plus qu'ils ont d'autres habilités.

Haine des humanoïdes : lorsqu'un ranger combat les créatures humanoïdes dont la liste suit, il ajoute 1 point par niveau aux dégâts qu'il leurs inflige : chafouins, chasseurs des sables, cyclopéens, ettins, flinds, géants, gnolls, gobelins, goblours, grouilleux, hobgobelins, kobolds, norkers, ogres, ogres-mages, ogrillons, orques, quaggoths, taslois, torves, trolls, xvarts. Exemple : un ranger de 5ème niveau frappe un goblours dans un combat. Les dégâts infligés seront égaux aux dégâts de l'arme, modifiés par la force le cas échéant, +5 pour les niveaux, car le goblours fait partie de la liste des créatures concernées.

Surprise : le ranger a 50% (1-3 sur un d6) de surprendre ses adversaires et n'a lui-même que 1 chance sur 6 (16,66%) d'être surpris. La probabilité modifiée de surprendre ne s'applique que si le ranger est seul. En revanche, le ranger fait profiter à son groupe de sa probabilité modifiée d'être surpris.

Pistage : le ranger peut suivre des traces[22] aussi bien en extérieur qu'en sous-sol, dans des donjons et construction similaires. Voir plus loin, § Pistage.

Sorts de druide : au 8ème niveau, le ranger gagne l'habilité de lancer des sorts de druide et cette habilité augmente jusqu'au niveau 17.

Sorts de magicien : au 9ème niveau, le ranger gagne l'habilité de lancer des sorts de magicien et cette habilité augmente jusqu'au niveau 17. Les rangers ne peuvent cependant jamais utiliser de parchemin de sorts, qu'ils soient de magicien ou de druide.

Utilisation d'objets magiques : au 10ème niveau, (Seigneur Ranger), le ranger peut utiliser tous les objets magiques non-écrits ayant trait à la clairvoyance, la clairaudience, l'ESP et la télépathie.

Suivants : toujours au 10ème niveau, le ranger attire une troupe de 2-24 suivants. Une fois tués, ces compagnons d'armes ne pourront jamais être remplacés, bien qu'il soit toujours possible d'engager alors des mercenaires. Le MD se chargera du tirage des suivants puis en informera le ranger.

Le ranger doit se plier aux contraintes suivantes :

Armes imposées : parmi les trois points de compétence martiale[23] initiaux du ranger, un doit être dépensé pour acquérir une compétence soit à un arc de n'importe quelle sorte, soit à l'arbalète légère. De plus le ranger devra avoir une compétence martiale dans *chacune* des quatre catégories suivantes, avant de pouvoir choisir une autre arme quelconque ou d'une même catégorie.

Catégorie 1 : arc (quelconque) ou arbalète légère
Catégorie 2 : dague ou couteau
Catégorie 3 : lance de fantassin ou hache
Catégorie 4 : une épée (de n'importe quel type)

Un ranger qui se spécialise pour une arme particulière doit la choisir parmi les armes listées au-dessus. Lorsque le ranger obtiendra de nouveaux points de compétence martiale (le premier étant au niveau 4) il devra obligatoirement le dépenser pour continuer à remplir cette obligation d'armes imposées (ou éventuellement acquérir la double spécialisation s'il s'est spécialisé dans une arme de combat rapproché lors de la création de son personnage).

Alignement : tout changement d'alignement vers un alignement autre que bon prive le ranger de tous ses pouvoirs de façon permanente. Il devient un guerrier normal avec des dés à 8 faces et ne peut jamais retrouver son statut de ranger.

Mercenaires : le ranger ne peut pas engager de mercenaires, de serviteurs, d'hommes d'armes ou de compagnons d'armes avant le 8ème niveau.

Nombre de rangers : pas plus de 3 rangers ne peuvent exercer ensemble (dans le même groupe de personnages joueurs)

Possessions limitées : le ranger peut conserver les biens et les trésors qu'il peut porter sur lui ou sur sa monture. Le reste doit être donné à une communauté ou une institution aux tendances bonnes (mais jamais à un autre joueur).

Bien que le ranger ne gagne pas le service de mercenaires, il peut quand même construire un château-fort à partir du 9ème niveau, comme pour un guerrier.

Tableau 37 – Ranger – Table de progression

Points d'expérience	Niveau	Dés de vie (d8)*	Titre
0 – 2 250	1	2	Trappeur
2 251 – 4 500	2	3	Pisteur
4 501 – 10 000	3	4	Éclaireur
10 001 – 20 000	4	5	Chasseur
20 001 – 40 000	5	6	Traqueur
40 001 – 90 000	6	7	Guide
90 001 – 150 000	7	8	Pionnier
150 001 – 225 000	8	9	Ranger
225 001 – 325 000	9	10	Chevalier Ranger
325 001 – 650 000	10	11	Seigneur Ranger
650 001 – 975 000	11	11+2	Seigneur Ranger (niveau 11)
975 001 – 1 300 000	12	11+4	Seigneur Ranger (niveau 12)

Notes à propos du tableau ci-dessus :

325 000 points d'expérience par niveau pour chaque niveau supplémentaire au-delà du 12ème.

* nombre de d8 à totaliser, ajustés le cas échéant par la constitution, pour obtenir les points de vie. Les rangers gagnent 2 points de vie par niveau après le 10ème. À noter qu'au niveau 1, les ajustements de constitution du ranger se font pour chacun des dés, c-à-d. 2 fois (source: polyhedron Magazine 16).

Tableau 38 – Ranger – Sorts utilisables par niveau

Niveau du ranger*	Niveau du sort de druide 1	de druide 2	de druide 3	de magicien** 1	de magicien** 2
8	1	-	-	-	-
9	1	-	-	1	-
10	2	-	-	1	-
11	2	-	-	2	-
12	2	1	-	2	-
13	2	1	-	2	1
14	2	2	-	2	1
15	2	2	-	2	2
16	2	2	1	2	2
17***	2	2	2	2	2

Notes à propos du tableau ci-dessus :

* en ce qui concerne la détermination de la portée, de la durée et des effets des sorts de druide, le niveau du ranger doit être diminué de 7. Même remarque pour les sorts de magicien sauf que le niveau doit être diminué de 8[24].

** le ranger doit déterminer quels sorts il peut apprendre et les trouver comme s'il était un magicien.

*** habilité maximum des sorts : au niveau 20, par exemple, le ranger aura 2 sorts par niveau et le niveau à prendre en compte pour la portée, la durée et les effets est 10 (17-7) pour les sorts de druide et 9 (17-8) pour les sorts de magicien.

[22] Les règles initialement décrites dans le Manuel des joueurs ont été modifiées lors de la sortie de l'Unearthed Arcana : ce sont ces règles qui sont traduites ici. À noter que les règles de pistage en extérieur sont aussi celles à utiliser pour la compétence de pistage du barbare.
[23] Cette règle est un exemple de nouvelle règle issue de l'Unearthed Arcana

[24] Information confirmée dans divers numéros de l'officiel Polyhedron Magazine.



PISTAGE

Cette habilité est principalement utilisée en plein air, bien que certaines conditions permettent au ranger de pister une créature en intérieur.

En extérieur, le pourcentage de base de réussir à pister est de 10% par niveau du ranger, plus 10% – par exemple, 20% pour un ranger de niveau 1 ou 70% pour un ranger de niveau 6. La chance de base peut atteindre un maximum de 110% (pour un ranger de niveau 10 ou plus), mais ne peut jamais dépasser ce nombre. À noter que, même dans un tel cas, la chance ajustée peut descendre au dessous de 100% si des modificateurs négatifs sont pris en compte. Une chance ajustée de plus de 100% est traitée comme 100% ; c'est-à-dire que la piste peut être suivie tant que les conditions ne changent pas (terrain, nombre de créatures pistées, etc.).

Tableau 39 – Ranger – Pistage en extérieur

Modificateurs dus au terrain	Ajustements
Assez meuble pour garder des empreintes (empreintes de pas, empreintes de pattes, etc.) de la créature pistée	+20%
Conserve des marques occasionnelles ou des signes évidents de passage (herbe foulée, brindille cassée, etc.)	+10%
Ne conserve que de rares traces de passage, à cause de la roche, de l'eau, du vent, du passage d'autres créatures, de croisements ou de recouvrements de pistes, etc.	0%
Empêche toute trace, sauf les plus infimes	-50%

Autres modificateurs	Ajustements
Pour chaque créature en plus de la première dans le groupe pisté	+2%
Par tranche de 12 heures écoulées depuis que les traces ont été faites	-5%
Par heure de pluie tombée sur la piste entre le traqueur et le traqué	-25%

Si des efforts intelligents sont produits pour cacher les traces, considérez le terrain comme étant de la catégorie juste au dessous (par exemple, de +20% à +10% ou de 0% à -50%). Si le modificateur du au terrain était déjà dans la catégorie -50%, le pistage est alors impossible.

En intérieur, la chance de base est la même qu'en extérieur.

Tableau 40 – Ranger – Pistage en intérieur

Modificateurs dus à la surface	Ajustements
Sol sale ou zone poussiéreuse non fréquentée	+20%
Sol en bois ou zone qui conserve occasionnellement des signes indiquant un passage	0%
Sol en pierre qui empêche toute trace, sauf les plus infimes	-50%

Autres modificateurs	Ajustements
Pour chaque créature en plus de la première dans le groupe pisté	+2%
Passage par une zone où d'autres créatures croisent ou recouvrent la piste	-50%

Si des efforts intelligents sont faits pour dissimuler la piste, incluant le passage par une porte secrète, considérez le modificateur du à la surface comme d'une catégorie juste en dessous. Si le modificateur du à la surface était déjà à -50%, le pistage est alors impossible.

Note spéciale : le pistage en intérieur est impossible si le ranger n'a jamais observé de signes distinctifs à propos des traces de la créature à pister ou si le ranger n'a pas observé la proie effectuant des traces et alors suivi ces traces pendant une période raisonnable (typiquement de 10 à 30 mn) ensuite. Dans tous les cas, le MD doit se fier au bon sens pour déterminer s'il est possible de suivre la piste d'une créature ou non. Par exemple, les créatures qui laissent derrière elles des traces évidentes peuvent toujours être pistées – les vers, les limons, les gelées et les créatures semblables en sont des exemples. Inversement, les créatures qui ne laissent jamais de signe de passage derrière elles sont presque toujours impossibles à pister – les créatures volantes, les fantômes, les âmes en peine et les araignées, par exemple. Cependant, étant donné que le pistage repose sur une combinaison de capacités visuelles, auditives et olfactives, le pistage peut parfois être rendu possible du fait de détails inhabituels – les perturbations dans le sillage d'une créature volante, le bruit de son passage, la piste de l'odeur laissée, et ainsi de suite.

Vitesse de déplacement pendant un pistage : les pourcentages sont donnés pour des pistages considérés comme effectués avec une bonne luminosité – lumière du jour ou l'équivalent (un sort de *lumière éternelle* par exemple). La vitesse de déplacement d'un ranger en train de pister est toujours ralentie, même dans des conditions optimales ; dans de mauvaises conditions (mauvaise luminosité ou mauvaise qualité de la piste), la vitesse de déplacement du ranger peut même être réduite de façon drastique.

Tableau 41 – Ranger – Vitesse pendant un pistage

Conditions de pistage	Ajustements de la vitesse
Traces évidentes, bonne luminosité	¾ de la normale
Traces évidentes, faible luminosité	⅔ de la normale
Traces occasionnelles, bonne luminosité	⅔ de la normale
Traces occasionnelles, faible luminosité	½ de la normale
Traces faibles, bonne luminosité	½ de la normale
Traces faibles, faible luminosité	¼ de la normale

Définitions

Évidente = chances de pistage de 71% ou plus
Occasionnelle = chances de pistage de 31% à 70%
Faible = chances de pistage de 30% ou moins
Faible luminosité = tout ce qui est inférieur à la lumière du jour et supérieur à l'obscurité totale. Le pistage n'est pas possible dans une obscurité totale, sauf en cas de signes non-visuels évidents

Identification de traces : que ce soit en intérieur ou en extérieur, un ranger est capable d'identifier quelle sorte de créature(s) a laissé une trace, dans quelle direction elle allait, le nombre de créatures composant le groupe et à quelle vitesse elles voyageaient. Quand le pistage est en plein air, le ranger est aussi capable de déterminer approximativement le moment du passage – c'est-à-dire le temps qui s'est écoulé depuis que les traces ont été faites.

L'identification de traces ne peut seulement se faire que si la tentative de pistage est réussie. La chance de réussite d'une identification est la même que pour le pistage et la réussite est déterminée par un second tirage de pourcentage. Les identifications obtenues à chaque niveau dans le tableau qui suit sont cumulatives : c'est-à-dire qu'un ranger de niveau 4 a les habilités d'un ranger de niveau 3 en plus de celles d'un ranger de niveau 4. Pour les besoins de la détermination, on considère que les « créatures sylvestres » sont celles qu'il est possible de rencontrer dans un univers féerique ou sylvestre ou dans les forêts sauvages, comme pour les tables de rencontres du **Guide du Maître de Donjon**.

Tableau 42 – Ranger – Identification de traces

Niveau du ranger	Capacité d'identification des créatures pistées
1	Créatures sylvestres communes, traces et direction du déplacement
2	Créatures sylvestres communes, nombre et allure
3	Créatures sylvestres communes, temps écoulé depuis le passage
4	Comme au niveau 3 pour les créatures sylvestres non communes
5	Comme au niveau 3 pour les créatures sylvestres rares
6	Comme au niveau 3 pour les créatures sylvestres très rares
7	Comme au niveau 3 pour toutes sortes de créatures (sylvestres ou autres) dans un rayon de 160 km
8	Comme au niveau 7, plus la capacité de déterminer la taille et le poids d'humains ou d'individu de la race du personnage ranger
9	Comme au niveau 8, plus la capacité de déterminer la taille et le nombre de créatures montées (par exemple, si un cheval porte plus d'un seul cavalier)
10	Comme au 9ème niveau pour toute créature déjà observée avant d'atteindre le 10ème niveau ou subséquemment.

LE BARBARE

La classe de barbare est une classe apparentée à celle du guerrier. Les personnages barbares ont la plupart des compétences nécessaires à la survie en milieu naturel hostile. Ces habilités incluent le déplacement rapide, l'escalade, l'utilisation de nombreuses armes, un certains « sixième sens » et de nombreuses compétences secondaires et tertiaires. Les barbares sont durs et brutaux et récupèrent rapidement suite à des dégâts. Un barbare doit avoir une force d'au moins 15, une constitution d'au moins 15, une dextérité d'au moins 14 et une sagesse maximale de 16. On considère que le barbare n'a pas de caractéristique majeure et, de fait, ne peut pas obtenir de bonus aux points d'expérience gagnés. Un personnage joueur barbare ne peut pas être un personnage à plusieurs classes (ni multi-classé, ni biclassé).

Les barbares obtiennent un bonus de 2 points à leur classe d'armure par point de dextérité au dessus de 14, mais seulement s'ils ne portent pas d'armure des catégories « encombrante » ou « assez encombrante». Si une armure de ces catégories est portée, le bonus n'est plus que de 1 point par point de dextérité au dessus de 14. Cela remplace l'ajustement défensif pour la dextérité utilisé pour les autres classes. L'ajustement de réaction/attaque est donné par la dextérité du barbare, comme pour les autres classes. De plus, les barbares obtiennent un bonus de 2 points de vie par point de constitution au dessus de 14, au lieu de l'ajustement habituellement apporté par la constitution pour les autres classes.

Les barbares peuvent être de n'importe quel alignement autre que loyal, mais doivent être humains. Ils n'utilisent aucun langage d'alignement, d'aucune sorte. Les barbares ne connaissent, initialement, que leur langage tribal et le commun. Un barbare doit apprendre à lire et à écrire s'il désire ces compétences. Un barbare peut apprendre de nouveaux langages, en fonction de son intelligence, exactement comme les autres personnages.

Les barbares sont des combattants rudes et brutaux, endurcis dans leur terre natale sauvage. Ils utilisent des d12 pour déterminer le nombre de leurs points de vie et ont une vitesse de base de déplacement de 15''. Ils utilisent les tables de combat des guerriers et peuvent utiliser toutes les armes, les boucliers et les armures (mais notez que les armures assez encombrantes ou encombrantes réduisent le bonus à la classe d'armure apportée par la dextérité du barbare).



Armes imposées : les 6 armes initiales du barbare doivent inclure la hache, le couteau et la lance de fantassin. Les armes supplémentaires initiales dépendent de la contrée natale du barbare et devraient être choisies par le MD.

Rejet de la magie : les barbares détestent, en général, la magie et ceux qui l'utilisent. Aux niveaux inférieurs, ils refuseront d'utiliser n'importe quelle sorte d'objet magique s'ils le reconnaissent comme tel. Ils chercheront souvent à détruire des objets magiques et s'ils y arrivent, ils reçoivent la récompense en points d'expérience équivalente à celle qu'ils auraient eue en possédant l'objet détruit. Alors que les magiciens seront évités et toujours considérés avec suspicion, les sorts cléricaux utilisés par les chamans et les hommes-médecine ne seront pas perçus de cette façon, encore que les sorts cléricaux de haut niveau restent suspects.

Jets de protections spéciaux : tous les barbares ont les bonus suivants à leurs jets de protection : ils ont +4 contre le poison, +3 contre la paralysie, la mort magique, la pétrification et la métamorphose, +2 contre les bâtons, baguettes et bâtonnets et les souffles. Les barbares n'ont pas de bonus aux jets de protection contre les sorts au départ, mais obtiennent un bonus de +1 pour ce jet par tranche de 4 niveaux atteints.

Le personnage barbare a les habilités principales suivantes :

Escalader les falaises et les arbres : le barbare peut escalader les arbres et les falaises (ou les parois naturelles, montagneuses) comme un voleur du même niveau peut escalader les murs (voir plus loin, § Le Voleur). Un barbare pourra aussi escalader des murs d'autres sortes dès qu'il aura l'opportunité de pouvoir s'entraîner à l'escalade sur ce type particulier de surface.

Se dissimuler dans l'environnement naturel : le barbare peut se cacher dans les environnements naturels qui lui sont familiers comme un voleur ayant trois niveaux de plus qui se dissimule dans l'ombre (voir plus loin, § Le Voleur). Un barbare peut se cacher dans un milieu naturel non familier comme un voleur du même niveau se dissimule dans l'ombre.

Surprise : le barbare peut surprendre un adversaire avec une chance de 3 sur 6, ou de 4 sur 6 s'il se trouve sur un terrain familier. Un barbare n'est lui-même surpris que 10% des fois, et seulement 5% en terrain familier. Comme pour le ranger, la probabilité modifiée de surprendre ne s'applique que s'il est seul. En revanche, toujours comme pour le ranger, le barbare fait profiter à son groupe de sa probabilité modifiée d'être surpris.

Protection de ses arrières : le barbare a 5% de chance par niveau de détecter et de contrer toute tentative d'attaque par derrière, y compris les attaques des voleurs et des assassins. C'est-à-dire que si un barbare détecte une attaque par derrière (5% de chance au niveau 1, 10% au niveau 2, etc.), il déjoue cette forme d'attaque : l'attaque de dos devient une attaque normale. Le barbare est aussi autorisé à attaquer l'adversaire à l'origine de cette attaque dans le dos, même s'il est déjà engagé dans ce qui aurait du être son combat pour ce round.

Bondir : un barbare est capable de bondir sans élan jusqu'à un maximum de 3 m en avant, 1 m en arrière ou 1 m en hauteur. S'il a la possibilité de se déplacer librement et d'avoir une course d'élan, le bond en avant peut atteindre 4,80 à 6,30 m (4,50 m + 1d6 x 0,30 m) et le bond vers le haut 1,35 m à 1,80 m (1,20 m + 1d4 x 0,15 m).

Détection des illusions : un barbare a une chance de 5% par niveau de déterminer si une vision, un son ou un autre phénomène sensoriel est un sort de type Illusion/Fantasme. Cette détection demande un round de concentration sur l'illusion. Quelque soit le niveau du barbare, la chance de détecter ainsi de tels sorts n'excèdera jamais 75%

Détection de la magie : un barbare a 25% de chance de détecter n'importe quelle sorte de magie autre que celle de la catégorie Illusion/Fantasme. Cela demande aussi un round de concentration et s'applique aux sorts ou aux objets, mais pas aux personnes qui sont capables de produire la magie. Pour chaque niveau au-delà du premier, le barbare ajoute 5% à sa chance de base de détection. Néanmoins, cette chance ne dépassera jamais les 90%, quelque soit le niveau d'expérience du barbare. Le type de magie ne sera jamais révélé grâce à cette habilité.

Commandement : lorsqu'il traite avec d'autres barbares, un barbare ajoute son niveau à son score de charisme pour déterminer l'effet de son charisme vis-à-vis des autres barbares.

En plus des habilités principales, chaque barbare possède toutes les compétences secondaires suivantes. Ces habilités secondaires ne sont généralement pas utilisables (et certainement pas à leur potentiel maximum) dans des zones qui ne sont pas familières au barbare, bien que ces compétences puissent s'appliquer dans un nouvel endroit avec une flore, une faune et un climat différents, mais seulement après environ un mois d'exposition continue au nouvel environnement naturel.

Survie : le barbare a les compétences nécessaires pour survivre dans la nature, incluant la chasse, la mise en place de pièges pour petits animaux, la cueillette de nourriture, la construction d'abris, le couchage et l'allumage et l'entretien d'un feu.

Premiers soins : cette compétence permet au barbare de panser les blessures, de réduire les fractures ou les foulures, et de concocter des antidotes et des remèdes naturels pour les maladies. Cela permet au barbare de regagner immédiatement 1 point de vie et de récupérer ensuite ses points de vie deux fois plus vite que la normale[25], c'est-à-dire 2 points de vie par jour s'il garde le lit et 1 point par jour, même s'il est actif et en aventure. Le barbare peut aussi panser des blessures pour éviter la perte de points de vie supplémentaires à des autres personnages. Ces « premiers soins » restaurent immédiatement 1 point de vie et doublent la vitesse de récupération naturelle si le barbare continue de prodiguer des soins et d'administrer des remèdes. Face à des poisons naturels ou à des maladies naturelles, le barbare a 10% de chance de concevoir un remède. Si la maladie ou le poison sont connus, la chance de réussite atteint 50%, plus 1% par point de constitution de la victime.

Compétences de plein air : cette compétence inclut l'identification de plantes et d'animaux comme un druide de niveau 3 et l'habilité de prévoir le temps comme un druide du 3ème niveau lançant le sort *prévision du temps*.

Pistage : la compétence de pistage d'un barbare est égale à celle d'un ranger du même niveau, mais le barbare ne peut pister qu'en plein air.

Finalement, un barbare aura une ou plusieurs des compétences tertiaires suivantes selon sa culture et sa région d'origine. Le MD déterminera, en fonction de sa campagne, les compétences accessibles.

Apprivoisement : le barbare peut apprivoiser et domestiquer des animaux sauvages. Habituellement, cela ne s'applique qu'aux chiens, mais il est possible d'inclure d'autres animaux comme les loups, de grands oiseaux, des lynx géants, etc.

Équitation : le barbare est compétent dans l'utilisation de son cheval en combat et cette compétence peut inclure la manipulation d'un attelage.

Signalisation à longue distance : le barbare est capable d'utiliser des méthodes de signalisation de sa région natale (incluant des choses telles que des tambours, des signaux de fumée ou des signaux lumineux réfléchis à l'aide de miroirs ou de surfaces réfléchissantes pour communiquer sur de longues distances.

Course : cette compétence permet au barbare de se déplacer à pleine vitesse (deux fois sa vitesse normale) pour une durée pouvant atteindre trois jours entiers avant de devoir se « reposer » en passant une journée à marcher normalement. De la même façon, l'endurance sera doublée pour les situations de déplacement.

Petites embarcations à pagaie : le barbare est capable de construire et d'utiliser de petits canoës et de les dissimuler.

Petites embarcations à rame : cette compétence regroupe la fabrication de bateaux en bois et leur navigation à la rame.

Imitation de sons : le barbare qui a cette habilité peut imiter des sons divers, incluant des cris d'animaux ou d'oiseaux, que ce soit pour leurrer ces créatures ou pour émettre des signaux.

Construction de pièges : cette compétence permet au barbare de construire des fosses, des trous profonds et autres pièges pour de gros, voire même de très gros animaux et créatures similaires.

[25] Cette récupération plus rapide ne s'applique qu'à la récupération naturelle due au repos et aux soins non magiques. Les sorts de soins, les potions et onguents magiques ne voient pas leurs effets doublés par cette habilité.

Terre natale : la plupart des habilités d'un barbare dépendent de sa région natale. Il est OBLIGATOIRE que le personnage barbare soit issu d'une contrée sauvage et reculée. Typiquement, ce sont des hommes des cavernes, des derviches, des nomades ou des membres de tribus. Seules de telles histoires peuvent inclure l'environnement et les conditions nécessaires pour produire les lignées de barbares dont sont issus les personnages. Le MD doit tailler sur mesure les endroits d'où peuvent être issus les personnages dans sa campagne. Non seulement la région natale d'un barbare déterminera les armes initialement connues, en plus des trois initialement imposées, mais servira aussi de base pour l'utilisation des compétences secondaires. Ces compétences sont sévèrement limitées en dehors de la région natale du barbare, jusqu'à ce que le barbare devienne familier avec son nouvel environnement et plus efficace avec ses compétences.

Le nombre d'attaques par round que peuvent effectuer les barbares lors d'un combat au corps-à-corps avec des armes de mêlée qu'ils maîtrisent augmente selon leur niveau :

Tableau 43 – Barbare – Attaques par round au contact

Niveau	Attaques par round de mêlée
1-5	1/1 round
6-10	3/2 rounds
11 et plus	2/1 round

À noter que lorsqu'ils combattent en mêlée des créatures de moins d'un dé de vie (d8) et/ou des humains ou demi-humains non exceptionnels (niveau 0), les barbares frappent autant de fois par round qu'ils ont de niveau. Cette règle prévaut sur le tableau précédent.

Les habilités naturelles du barbare pour le combat lui permettent de frapper des créatures qui sont normalement immunisées aux attaques non magiques tandis qu'il monte de niveau. Au 4ème niveau, le barbare peut affecter les créatures qui requièrent des armes +1 ou mieux pour toucher. Au 6ème niveau, le barbare peut affecter les créatures qui requièrent des armes +2 ou mieux pour toucher. Au 8ème niveau, le barbare peut affecter les créatures qui requièrent des armes +3 ou mieux pour toucher. Au 10ème niveau, le barbare peut affecter les créatures qui requièrent des armes +4 ou mieux pour toucher et enfin au 12ème, il peut affecter les créatures qui requièrent des armes +5 ou plus pour toucher. Le barbare n'obtient pas les bonus pour toucher de telles créatures ou leur faire des dommages, mais simplement la possibilité de les atteindre sans avoir l'arme magique requise. Parmi toutes les classes de personnages, seuls les barbares ont cette habilité.

Tableau 44 – Barbare – Table de progression

Points d'expérience	Niveau	Dés de vie (d12)*	Titre
0 – 6 000	1	1	Barbare
6 001 – 12 000	2	2	Barbare
12 001 – 24 000	3	3	Barbare
24 001 – 48 000	4	4	Barbare
48 001 – 80 000	5	5	Barbare
80 001 – 150 000	6	6	Barbare
150 001 – 275 000	7	7	Barbare
275 001 – 500 000	8	8	Barbare
500 001 – 1 000 000	9	8+4	Barbare
1 000 001 – 1 500 000	10	8+8	Barbare
1 500 001 – 2 000 000	11	8+12	Barbare

Notes à propos du tableau ci-dessus :

500 000 points d'expérience par niveau pour chaque niveau supplémentaire au-delà du 11ème.

* nombre de d12 à totaliser, ajustés le cas échéant par la constitution, pour obtenir les points de vie. Les barbares gagnent 4 points de vie par niveau après le 8ème.

Tandis que les barbares montent en niveau, ils obtiennent d'autres habilités. De plus, certaines des limitations du barbare sont annulées ou réduites, comme le résume le tableau suivant :

Tableau 45 – Barbare – Actions et habilités

Niveau	Actions et habilités
2	Peut s'associer librement avec des clercs
3	Peut utiliser des potions magiques
4	Peut utiliser des armes magiques Peut toucher des créatures nécessitant des armes +1 ou plus Obtient +1 à ses jets de protection contre les sorts
5	Peut utiliser une armure magique
6	Peut s'associer avec des magiciens – si nécessaire ! Peut toucher des créatures nécessitant des armes +2 ou plus
7	Peut utiliser les objets magiques divers similaires à des armes
8	Peut s'associer avec des magiciens – occasionnellement Peut toucher des créatures nécessitant des armes +3 ou plus Obtient +2 à ses jets de protection contre les sorts Peut appeler une Horde de Barbare (voir ci-dessous)
9	Peut utiliser des parchemins de protection
10	Peut utiliser la plupart des objets magiques autorisés aux guerriers Peut toucher des créatures nécessitant des armes +4 ou plus
12	Obtient +3 à ses jets de protection contre les sorts Peut toucher des créatures nécessitant des armes +5 ou plus

LA HORDE BARBARE

En atteignant le niveau 8, un barbare peut appeler une horde de barbares. Cette horde ne peut être appelée que dans la région natale du barbare et être composée des barbares de son histoire. Les hommes des cavernes, les derviches, les nomades et les membres de tribu (voir *hommes*, dans le **Manuel des Monstres**) sont à considérer désormais comme des barbares. Une horde barbare peut compter autant de membres que son leader a de milliers de points d'expérience. Ainsi, un barbare qui vient juste d'atteindre le 8ème niveau (275 000 XP) peut rassembler une horde de 275 individus, et un barbare qui vient d'atteindre le niveau 9 peut en rassembler 500.

La horde prend une semaine pour se rassembler dans la région du barbare et doit avoir un objectif, comme « démanteler pierre par pierre le Collège de Magie dans la ville d'Arcana » ou « sauver la Princesse Madeline des Pirates du Tonnerre » ou « servir sous les ordres du Clerc Goddard dans sa bataille contre les infidèles ». Dévier de l'objectif proclamé par la horde ou son chef provoquera la dispersion de la horde, au choix du MD. Les membres d'une horde dispersée retourneront chez eux par le chemin le plus rapide et le plus sûr.

Une horde barbare ne peut être gardée entière que pour un nombre de semaines égal au niveau du leader. Au-delà, la horde est généralement dispersée. Des exceptions peuvent être faites si des trésors importants sont distribués aux membres, si le chef a un charisme de 23 ou plus vis-à-vis des autres barbares, si le chef de la horde est aussi un chef de tribu ou si un objectif non encore atteint est facile à atteindre. Pour chacune de ces circonstances particulières prise en compte, le délai de dissolution de la horde sera prolongé de 1 à 2 semaines au plus. Un chef tribal dont la horde s'est dispersée sous son commandement ne recevra pas un accueil très chaleureux en revenant au pays.

En plus des barbares normaux dans la horde, le chef de la horde obtiendra deux aides, chacun d'un niveau égal à la moitié de celui du chef (arrondi à l'inférieur). Chaque aide aura deux assistants d'un niveau égal à la moitié de celui de l'aide. Un barbare de 8ème niveau aura donc ainsi une horde de 275 hommes, plus 2 aides de niveau 4 et 4 assistants de niveau 2 pour ces aides.

La horde peut inclure des chamans, des hommes-médecine ou des clercs, en fonction de la nature des barbares. Les chamans et les hommes-médecine obtiennent les bonus de sagesse et peuvent utiliser les objets magiques utilisables par la classe de clerc. Les clercs normaux ont toutes leurs capacités concernant les sorts, mais les limitations de caractéristiques des barbares s'appliquent dans tous les cas. Les clercs barbares sont toujours des personnages non-joueurs.



LE CAVALIER

Le cavalier[26] est une classe apparentée à celle du guerrier. La classe de cavalier n'a pas de caractéristique majeure et le cavalier ne reçoit donc pas de bonus aux points d'expérience. Un cavalier doit cependant avoir un score minimum de 15 en force, 15 en dextérité, 15 en constitution, 10 en intelligence et 10 en sagesse. Un cavalier doit être initialement d'alignement bon (loyal bon, neutre bon ou chaotique bon). Le cavalier attaque et effectue ses jets de protection sur les tables du guerrier, mais obtient des capacités supplémentaires avec certaines armes et des modificateurs pour certains jets de protection. Les cavaliers n'ont jamais accès à la spécialisation.

Pour devenir cavalier, un personnage doit être au service d'un dieu, d'un noble, d'un ordre ou d'une cause spéciale. Le MD déterminera si cette condition requise peut exister ou prendre place dans sa campagne et si le personnage peut s'y soumettre. Le cavalier doit toujours placer l'honneur, la bravoure ainsi que son implication personnelle devant toute autre chose, et aussi se conformer à un code de chevalerie (décrit plus loin).

Un personnage cavalier doit être issu d'une classe sociale élevée et est généralement d'origine noble ou aristocratique. Seuls les personnages des classes sociales les plus élevées peuvent prétendre à devenir immédiatement cavalier. Ceux de statut inférieur seront généralement écartés et exclus de la classe de cavalier, mais certains membres de classes inférieures pourront tout de même être ainsi honorés. Un tel personnage devra avoir bénéficié de l'aide et du soutien d'une personne d'un rang exceptionnel et de la plus haute autorité : son histoire prévoira le fait qu'il ait commencé par être le simple porteur d'armure d'un chevalier, puis apprenti écuyer, avant de devenir enfin Lancier.

Les humains, les elfes et les demi-elfes peuvent devenir cavaliers. Cependant, les membres des deux dernières races ne peuvent pas se qualifier à moins d'être de lignée elfe gris, elfe noir ou haut-elfe (ou, pour les demi-elfes, avoir un ascendant direct d'une de ces lignées) et d'être supportés par une noble maison.

Progression en niveau : pour monter de niveau, le cavalier doit être entraîné par un autre cavalier, de niveau 4 minimum et d'au moins 2 niveaux de plus que le niveau actuel du cavalier. Cependant, une fois le niveau 6 atteint, le régime normal du cavalier lui suffira pour s'entraîner seul et il n'aura plus besoin de quelqu'un d'autre pour monter en niveau.

Armes imposées : les cavaliers ne sont pas limités dans le choix des armes, mais certaines armes sont préférées à d'autres, à tel point que le cavalier cherchera à en acquérir d'abord la maîtrise avant d'apprendre le maniement d'autres armes. Ces armes sont la lance (obligatoire au premier niveau), l'épée longue, l'épée large, l'épée bâtarde, l'épée courte, la masse de cavalier, le fléau de cavalier, l'épieu de cavalier, la dague, le cimeterre et le javelot. Les cavaliers elfes et demi-elfes rajouteront l'arc composite court. Ce n'est qu'après avoir acquis la maîtrise de toutes ces armes que le cavalier pourra devenir compétant dans l'utilisation d'autres armes. Les armes qui infligent des dégâts à distance (y compris les armes d'hast, les armes à projectiles et l'épée à deux mains) remettent en question la bravoure personnelle du cavalier et son donc évitées par tous, à l'exception des plus puissants des cavaliers. Le cavalier peut utiliser ces armes douteuses avec une pénalité normale de non-maîtrise, mais cela entre en violation du code de chevalerie (hormis les cavaliers elfes et demi-elfes lorsqu'ils utilisent l'arc composite court, ce dernier faisant partie de leurs armes de prédilection).

Armures imposées : pour le cavalier, l'armure est autant une façon d'arborer son statut qu'un moyen de protection. Ainsi, un cavalier cherchera toujours à posséder la meilleure armure de la plus belle qualité que ses moyens lui permettent de se procurer. Dans cette recherche, l'apparence est aussi importante que la fonction, et donc les gravures, les incrustations et les décorations de l'armure seront toujours privilégiées. L'armure de plates est le premier choix du cavalier. Les préférences du cavalier, en ordre décroissant, sont ensuite : la plate feuilletée ou le harnois, la cotte de mailles, la lorica et la broigne. Les armures de cuir, de cuir clouté ou les hoquetons sont les atours des voleurs et des paysans et en tant que tels, indignes du statut de cavalier, ce qui fait qu'il ne portera jamais ce type d'armures. La liste des préférences s'applique même dans le cas d'armures magiques : ainsi, une cotte de maille +2 ne sera pas portée si une plate feuilletée ou un harnois normaux sont disponibles.

Le nombre d'attaques par round que peuvent effectuer les cavaliers lors d'un combat au corps-à-corps avec des armes de mêlée qu'ils maîtrisent augmente selon leur niveau (avec une règle spéciale pour les armes de prédilection, voir juste après) :

Tableau 46 – Cavalier – Attaques par round au contact

	Attaques par round de mêlée	
Niveau	**Arme maîtrisée**	**Arme de prédilection**
1-5	1/1 round	3/2 rounds
6-10	3/2 rounds	2/1 round
11-15	2/1 round	5/2 rounds
16 et plus	5/2 rounds	3/1 round

À noter que lorsqu'ils combattent en mêlée des créatures de moins d'un dé de vie (d8) et/ou des humains ou demi-humains non exceptionnels (niveau 0), les cavaliers frappent autant de fois par round qu'ils ont de niveau. Cette règle prévaut sur le tableau précédent.



Armes de prédilection : le cavalier obtient des bonus au toucher avec certaines armes tandis qu'il progresse en niveau. Le nombre d'attaques que peut effectuer un cavalier avec ses armes de prédilection se détermine comme s'il avait 5 niveaux de plus. Par exemple, si le personnage est au niveau 3, il pourra effectuer 3 attaques en deux rounds avec une arme de prédilection, au lieu de 1 par round avec une autre arme. Au 16ème niveau et au-delà, le cavalier peut effectuer 3 attaques par round avec une arme de prédilection. Un cavalier pourra avoir un maximum de 3 armes de prédilection, comme le montre le tableau qui suit. Ces armes de prédilection et leurs bonus sont présentés dans le tableau suivant :

[26] Je me suis permis de modifier légèrement la classe de cavalier. En particulier, je n'ai pas retenu la possibilité de démarrer à -1500 xp si l'on n'était pas issu d'une classe sociale élevée, ni l'évolution de certaines caractéristiques à chaque niveau, entre autres.

Tableau 47 – Cavalier – Bonus avec armes de prédilection

Niveau du cavalier	**Bonus au toucher** (uniquement au toucher)
1	+1 avec la lance de cavalier, utilisée depuis sa monture
3	+1 avec soit l'épée large, soit l'épée longue, soit le cimeterre, au choix du joueur
5	+1 avec soit la masse de cavalier, soit le fléau de cavalier, soit l'épieu de cavalier, au choix du joueur
7	+2 avec la lance de cavalier, utilisée depuis sa monture
9	+2 avec soit l'épée large, soit l'épée longue, soit le cimeterre (la même arme que celle choisie au niveau 3)
11	+2 avec soit la masse de cavalier, soit le fléau de cavalier, soit l'épieu de cavalier (la même arme que celle choisie au niveau 5)
13	+3 avec la lance de cavalier, utilisée depuis sa monture
15	+3 avec soit l'épée large, soit l'épée longue, soit le cimeterre (la même arme que celle choisie au niveau 3)
17	+3 avec soit la masse de cavalier, soit le fléau de cavalier, soit l'épieu de cavalier (la même arme que celle choisie au niveau 5)
19	+4 avec la lance de cavalier, utilisée depuis sa monture
21	+4 avec soit l'épée large, soit l'épée longue, soit le cimeterre (la même arme que celle choisie au niveau 3)
23	+4 avec soit la masse de cavalier, soit le fléau de cavalier, soit l'épieu de cavalier (la même arme que celle choisie au niveau 5)
25	+5 avec la lance de cavalier, utilisée depuis sa monture
Etc.	…

Notes sur le tableau ci-dessus :

À des niveaux plus élevés, la progression continue selon le même principe. Ces bonus sont uniquement des bonus pour toucher et ils ne permettent pas de toucher des créatures qui ne sont atteintes que par des armes magiques +1, +2, etc.…

Une arme de prédilection doit être choisie parmi les compétences martiales du cavalier (déjà acquise ou qu'il vient juste d'acquérir suite à un changement de niveau).

Bonus avec la lance : la lance de cavalerie est l'arme préférée du cavalier et la maîtrise de cette arme est requise au premier niveau. Le cavalier a un bonus aux dégâts égal à son niveau si la lance est utilisée monté. Quand le cavalier n'est pas monté et utilise la lance, il a tout de même un bonus de +1 aux dégâts. Une lance de cavalerie lourde utilisée non montée est considérée comme une pique en tous points sauf en ce qui concerne la longueur, le poids et le facteur de rapidité. Une lance de cavalerie moyenne ou légère utilisées non monté sont traitées comme une lance de fantassin.

Habilité à connaître la valeur des chevaux : sa connaissance des chevaux (et à plus haut niveau des autres montures) lui permet d'estimer la valeur relative d'une monture. Il peut examiner n'importe quelle monture et déterminer si elle est mauvaise (1/3 ou moins de ses pv maximum), normale ou excellente (2/3 ou plus de ses pv maximum) Tout coursier sélectionné par un cavalier aura +2 à chacun de ses DV (sans dépasser la limite de ses pv maximum).

Parade : l'expertise martiale des cavaliers leur permet de parer avec les armes qu'ils maîtrisent, plus efficacement que les guerriers[27]. Si un cavalier choisit de parer plutôt qu'attaquer, tous les bonus pour toucher du cavalier (incluant ceux dus à la force, à la magie et à l'arme de prédilection si c'en est une) peuvent être retirés du tirage d'*un* adversaire. Un cavalier qui pare peut utiliser son bouclier pour parer l'attaque d'un second adversaire. La parade à l'aide d'un bouclier réduit le tirage pour toucher de l'adversaire de 1, plus 1 pour chacun des « plus » du bouclier s'il est magique. Si le cavalier utilise son arme pour parer, puis son bouclier, toute attaque effectuée au-delà de la seconde ignorera les bonus apportés par le bouclier pour déterminer ses chances de toucher. Si un cavalier effectue une ou deux parades, il ne pourra pas attaquer dans ce round, même s'il dispose d'attaques multiples dans ce round.

Immunité à la peur : les cavaliers sont immunisés à toutes les formes de peur (magique ou autre). De plus, les cavaliers d'alignement bon irradient une aura de protection contre la peur, qui immunise les créatures alliées de façon similaire, dans la limite d'un rayon de 1''.

[27] Rappel : pour les autres classes, la « parade » consiste à ne pas frapper au cours du round et à soustraire ses éventuels bonus de force pour toucher au tirage de l'adversaire. Rarement utilisé...

Bonus aux jets de protection contre les illusions : un cavalier fait tous ses jets de protection comme un guerrier mais obtient un bonus de +2 pour ses jets de protection contre toutes les formes de sorts d'illusion.

Protections spéciales : les phénomènes magiques, ou semblables à de la magie, qui affectent l'esprit, ont 90% de chance de n'avoir aucun effet sur le cavalier. Cela inclut les pouvoirs tels que *séduction*, *charme*, *domination*, *paralysie*, *motif hypnotique*, *métempsycose*, *possession*, *sommeil*, *suggestion* et le pouvoir *explosion psi*. Cette immunité de 90% n'empêche pas les jets de protection du cavalier, le cas échéant, si nécessaires.

Points de vie négatifs : les cavaliers d'alignement bon (uniquement) résistent à un total de points de vie négatif, à la différence des membres des autres classes ou des cavaliers d'alignement neutre ou mauvais. Le nombre de points de vie négatifs que peut supporter le cavalier est déterminé par ses points de vie du premier niveau (4-13). Lorsque les points de vie du cavalier passent en négatif, le cavalier ne tombe pas inconscient, mais ne peut plus attaquer et doit se reposer, panser ses blessures et chercher à se soigner. Les cavaliers récupèrent comme les autres personnages, mais ceux d'alignement bon obtiennent un supplément de 1-4 points pour chaque semaine complète de soins normaux.

Blason : en tant que membre des classes sociales élevées, le cavalier a un blason et porte des armoiries. Ce blason est porté sur le bouclier du cavalier pour l'identifier sur un champ de bataille ou lors d'un tournoi. (En tournoi, le bouclier peut être recouvert d'un cache sombre pour garder secrète l'identité du cavalier, « le chevalier noir »). Les armoiries peuvent rester couvertes pendant les déplacements mais sont toujours révélées quand survient une rencontre avec des créatures capables de comprendre la signification importante d'un tel ornement. De plus, au 4ème niveau, le cavalier peut faire flotter une oriflamme ou une bannière accrochée à sa lance, sur un champ de bataille. Une copie de cette bannière est gardée par les servants du cavalier et marque le territoire du cavalier. Si cette bannière est perdue, le déshonneur en résulte et le cavalier doit tout faire pour récupérer son drapeau. (C'est au joueur de concevoir ses propres armoiries et son blason).

Hospitalité : les cavaliers peuvent s'attendre à recevoir une complète hospitalité – nourriture, logement et tout ce qui peut être nécessaire (dans la limite du raisonnable selon les circonstances) – de la part de tous les autres cavaliers du même alignement. Une telle hospitalité peut aussi être espérée de la part des maisons nobles et royales, en fonction de leurs relations avec les divisions politiques variées qui peuvent être concernées.

Code de conduite et d'éthique : le cavalier doit respecter un code de conduite et d'éthique qui tient de la chevalerie. Une fois qu'il a été fait chevalier (par un membre de sa classe de personnage ayant au moins 2 niveaux de plus que lui, lors d'une cérémonie aussi simple qu'un adoubement avec l'épée ou aussi complète qu'un rituel de jeûne, de veille, de prière et de célébration), le cavalier doit se plier de lui-même à ce code. Faillir à sa parole donnée n'est pas un motif suffisant pour être révoqué de la chevalerie, à moins que le seigneur de son ordre ou son suzerain n'en fasse précisément la demande. Dans ce cas, le cavalier devient un guerrier, sans possibilité de spécialisation martiale, sans aucune habilité ou pouvoir spécial de son ancienne classe mais en conservant tout de même le privilège de ses armes de prédilection. Un cavalier doit être au service de quelqu'un ou d'une cause quelconque – habituellement un dieu, un grand noble, un ordre de chevalerie, ou autre similaire. Le cavalier doit chercher à rester vertueux et à respecter le code de chevalerie. Les vertus chevaleresques sont les suivantes :

Générosité	Honneur	Bravoure	Bonne Foi
Gloire	Altruisme	Courtoisie	Fierté

Le code pour une campagne féodale peut être résumé comme suit. Le MD peut ajuster ce code en fonction de sa propre campagne.

Rendre service noblement avec joie
Défendre sa noble cause jusqu'à la mort
Être courageux et audacieux dans le respect des règles
Respecter ses pairs et ses égaux
Rendre honneur à tous ceux de statut supérieur
Se faire respecter et obéir de ceux de statut inférieur
Mépriser ceux qui sont vils et ignobles

Accomplir des prouesses militaires au service de son Seigneur
Faire preuve de courtoisie envers toutes les Dames (si le cavalier est de sexe masculin)
La guerre est la fleur de la chevalerie
La bataille est le test de la virilité
Le combat est la gloire
La gloire personnelle prime sur tout dans la bataille
Mort à tous les adversaires de la cause
La mort plutôt que le déshonneur

Pour renforcer ce code, le MD peut réduire ou annuler l'expérience obtenue par le cavalier si ce gain viole l'esprit ou la lettre de ce code. Un cavalier qui fait retraite lors d'une bataille, même pour sauver des compagnons de son groupe, ne recevra que la moitié de l'expérience pour les adversaires tués lors de cette retraite. De façon similaire, un cavalier qui endosse l'armure de cuir pour infiltrer une guilde de voleurs dans le but d'effectuer un sauvetage ne gagnera pas d'expérience, car le sauvetage se sera fait grâce à des moyens désapprouvés par le code. À noter que même les cavaliers neutres ou mauvais sont liés par ce code, mais dans leurs cas, l'obéissance est due à des maîtres non bons.

Ce respect du code de chevalerie ainsi que le désir de briller lors des combats font que le cavalier devient incontrôlable sur les champs de bataille. Il chargera tout ennemi qu'il voit, de préférence dans l'ordre qui suit :

1. Les monstres puissants (dragons, démons, géants, etc.) au service des leaders ennemis et les leaders eux-mêmes.
2. Les cavaliers adverses de grand renom, les drapeaux et les étendards ennemis.
3. Les cavaliers adverses de noble rang ou d'élite
4. Les autres cavaliers adverses
5. Les adversaires d'élite à pied
6. Les camps et quartiers généraux adverses
7. Les troupes adverses de mêlée
8. Les paysans ou les troupes levées

Le cavalier chargera à pleine vitesse, sans se préoccuper de la cohésion de l'armée, de l'intervention des troupes alliées ou toutes autres considérations.

Suivants : le cavalier attirera des hommes d'armes et des servants. Le MD possède toutes les informations et vous les donnera en temps utile. Sachez cependant que dès le 4ème niveau, le cavalier commence à attirer des hommes d'armes dont le nombre augmente avec le niveau du cavalier. Toujours à partir du 4ème niveau, le cavalier doit avoir des compagnons d'armes cavaliers, qu'il devra entretenir et entraîner, et dont il aura la responsabilité vis-à-vis du code de chevalerie.

Notes à propos de l'alignement : bien que les cavaliers soient initialement d'alignement bon, il existe aussi des cavaliers d'alignement neutre ou mauvais. Le changement d'alignement peut se produire jusqu'au 4ème niveau sans pénalité, si le changement est réellement justifié. À partir du 4ème niveau, tout changement d'alignement provoque les pénalités habituelles. Les cavaliers neutres et mauvais ne conservent pas leur aura de protection contre la peur, ni la capacité à résister malgré des points de vie négatifs. Les cavaliers mauvais peuvent utiliser le poison et sont libres d'ignorer l'obligation d'hospitalité. Les agissements d'un cavalier mauvais seront connus dans la région et les cavaliers bons se verront offrir des primes afin de traquer et de détruire ces cavaliers d'alignement mauvais. Les cavaliers neutre ou mauvais ont des limitations quant aux types de suivants qu'ils peuvent attirer.



Tableau 48 – Cavalier – Table de progression

Points d'expérience	Niveau	Dés de vie (d10)*	Titre
0 – 2 500	1	1+3**	Porte-Lance
2 501 – 5 000	2	2	Porte-Blason
5 001 – 10 000	3	3	Écuyer
10 001 – 18 500	4	4	Chevalier-Errant
18 501 – 37 000	5	5	Bachelier
37 001 – 85 000	6	6	Chevalier
85 001 – 140 000	7	7	Grand-Chevalier
140 001 – 220 000	8	8	Banneret
220 001 – 300 000	9	9	Haut-Chevalier
300 001 – 600 000	10	10	Cavalier
600 001 – 900 000	11	10+3	Cavalier (niveau 11)
900 001 – 1 200 000	12	10+6	Cavalier (niveau 12)

Notes à propos du tableau ci-dessus :

300 000 points d'expérience par niveau pour chaque niveau supplémentaire au-delà du 12ème.

* nombre de d10 à totaliser, ajustés le cas échéant par la constitution, pour obtenir les points de vie. Les cavaliers gagnent 3 points de vie par niveau après le 10ème.

** au premier niveau le cavalier démarre avec 1d10+3 points de vie (plus son éventuel bonus du à la constitution).

TALENTS ÉQUESTRES

Les talents équestres sont des compétences spéciales des classes de cavalier ET de paladin. Même si ensuite on ne parle que de cavalier, tout ce qui suit s'applique donc également au paladin.

Un cavalier humain (mais pas un elfe ou un demi-elfe) fait toutes ses attaques depuis son cheval comme s'il était un niveau au dessus de son niveau actuel. Cela ne s'applique qu'aux chevaux, aux montures utilisables par les cavaliers de haut niveau, et les montures acceptées et approuvées par le MD. Tous les cavaliers sont quasiment nés et ont grandi sur une selle de cheval. Il est impossible à 85% pour un cavalier de tomber de sa selle et dans 85% des cas, il ne souffrira d'aucune blessure si son cheval chute. Ces probabilités augmentent de 1% par niveau au-delà du 1er. Tandis qu'un cavalier monte en niveau, il améliore toujours plus ses talents équestres et la maîtrise d'autres créatures comme montures. Ces talents équestres évoluent comme suit :

Tableau 49 – Cavalier – Talents équestres

Niveau du cavalier	Talents équestres
3	Le cavalier peut sauter en selle avec une armure encombrante et avoir sa monture sous contrôle en un seul segment
4	Une elfe cavalier (et seulement une femme elfe) peut chevaucher et utiliser une licorne comme monture
5	Le cavalier peut presser sa monture pour la faire aller à une vitesse très au dessus de sa vitesse normale. Le bonus apporté à la vitesse normale est de 2'' et ce rythme peut être soutenu jusqu'à 6 tours. La vitesse supplémentaire ainsi obtenue n'a aucun effet néfaste sur la monture, bien qu'une alimentation et un repos normal soient toujours nécessaires.
7	Le cavalier peut chevaucher et utiliser un pégase comme monture.
9	Le cavalier peut chevaucher et utiliser un hippogriffe comme monture.
11	Le cavalier peut chevaucher et utiliser un griffon ou une créature similaire (selon la décision du MD) comme monture.

La monture du cavalier doit être d'accord et acceptera le cavalier tant qu'elle sera traitée de façon convenable. Bien entendu, les créatures d'alignement bon ne permettront pas à un cavalier mauvais de les chevaucher et vice versa. Sa connaissance des chevaux (et, à des niveaux plus élevés, d'autres montures) permet au cavalier d'évaluer la valeur relative d'une monture. Un cavalier peut examiner n'importe quelle monture et déterminer si elle est de faible valeur (un tiers ou moins du maximum de points de vie pour une créature de ce type), de valeur moyenne, ou de valeur élevée (les deux tiers ou plus du maximum de points de vie pour une créature de ce type). N'importe quelle monture choisie par le cavalier aura un bonus de +2 par dés de vie (sans excéder le maximum des points de vie possible).

LE PALADIN

Le paladin est une classe de personnage apparentée aux guerriers et aux cavaliers[28]. Il doit obligatoirement être d'alignement loyal bon et le rester au risque de perdre ses pouvoirs et capacités spéciales. Pour devenir paladin, un personnage doit avoir un score minimum de 15 en force, 15 en dextérité, 15 en constitution, 10 en intelligence, 13 en sagesse et 17 en charisme. Le paladin n'a pas de caractéristique majeure et ne reçoit donc pas de bonus aux points d'expérience. Le paladin attaque et effectue ses jets de protection sur les tables du guerrier, mais obtient des capacités supplémentaires avec certaines armes et des modificateurs pour certains jets de protection. Les paladins n'ont jamais accès la spécialisation. À un niveau élevé, un paladin peut jeter des sorts.

Un personnage paladin doit être issu d'une classe sociale élevée et est généralement d'origine noble ou aristocratique. Seuls les personnages des classes sociales les plus élevées peuvent prétendre à devenir immédiatement paladin. Ceux de statut inférieur seront généralement écartés et exclus de la classe de paladin, mais certains membres de classes inférieures pourront tout de même être ainsi honorés. Un tel personnage devra avoir bénéficié de l'aide et de l'appui d'une personne d'un rang exceptionnel et de la plus haute autorité

Respect de l'alignement : le bien et la loi sont les deux seules préoccupations du paladin. S'il commet une action de nature chaotique, il doit immédiatement chercher un clerc loyal bon de haut niveau (7 ou plus), confesser sa faute et effectuer la pénitence imposée par le clerc. Si un paladin commet de sa propre volonté et en toute connaissance de cause une action mauvaise, il perd le statut de paladin de façon immédiate et irrévocable. Tous les bénéfices particuliers sont perdus et aucune magie ne pourra refaire de lui un paladin : il est dorénavant un guerrier normal, sans accès à la spécialisation.

Armes conseillées : les paladins ne sont pas limités dans le choix des armes, mais certaines armes sont néanmoins préférées à d'autres. Les paladins rechignent en général à utiliser des armes de combat à distance, jugées moins dignes que des armes de contact, mais autorisées malgré tout. Leurs préférences iront aux armes qu'ils peuvent ensuite choisir comme arme de prédilection. C'est-à-dire qu'un paladin choisira en général comme compétences martiales initiales : épée longue ou épée large ou cimeterre, et la masse de cavalier ou le fléau de cavalier ou l'épieu de cavalier.

Armures imposées : pour le paladin, l'armure est plus une façon d'arborer son statut qu'un moyen de protection. Par conséquent, un paladin cherchera toujours à avoir la meilleure armure de la qualité la plus fine qu'il est capable de posséder. Dans cette recherche, l'apparence est aussi importante que la fonction, et donc les gravures, les incrustations et les décorations de l'armure seront toujours recherchées. L'armure de plates est le premier choix du paladin. Les préférences du paladin, en ordre décroissant, sont ensuite : la plate feuilletée ou le harnois, la cotte de mailles, la lorica et la broigne. Les armures de cuir, de cuir clouté ou les hoquetons sont les atours des voleurs et des paysans et en tant que tels, indignes du statut de paladin, ce qui fait qu'il ne portera jamais ce type d'armures. La liste des préférences s'applique même dans le cas d'armures magiques : ainsi, une cotte de maille +2 ne sera pas portée si une plate feuilletée ou un harnois normaux sont disponibles.

Lorsqu'ils combattent en mêlée des créatures de moins d'un dé de vie (d8) et/ou des humains ou demi-humains non exceptionnels (niveau 0), les paladins frappent autant de fois par round qu'ils ont de niveau. À noter que cette règle prévaut sur le tableau qui suit (tableau 50).

Le nombre d'attaques par round que peuvent effectuer les paladins lors d'un combat au corps-à-corps avec des armes de mêlée qu'ils maîtrisent augmente selon leur niveau (avec une règle spéciale pour les armes de prédilection, voir juste après) :

[28] NOTE IMPORTANTE À PROPOS DU PALADIN : j'ai aménagé la classe de paladin en mélangeant les règles du Manuel des Joueurs, qui en faisaient une sous classe de guerrier, avec celles de l'Unearthed Arcana, qui en faisaient une sous classe de cavalier. Cet aménagement reprend les règles d'origine et renforce les capacités du paladin en empruntant certaines règles utilisées pour le cavalier. Ceci se justifie par, d'une part, ma volonté de ne pas dénaturer le paladin d'origine et, d'autre part, le besoin de mettre à niveau les avantages du paladin qui ne bénéficie pas, rappelons le, de la spécialisation des guerriers ou des rangers.

Tableau 50 – Paladin – Attaques par round au contact

	Attaques par round de mêlée	
Niveau	**Arme maîtrisée**	**Arme de prédilection**
1-6	1/1 round	3/2 rounds
7-12	3/2 rounds	2/1 round
13-18	2/1 round	5/2 rounds
19 et plus	5/2 rounds	3/1 round

Armes de prédilection : le paladin obtient des bonus au toucher avec certaines armes tandis qu'il progresse en niveau. Le nombre d'attaques que peut effectuer un paladin avec ses armes de prédilection se détermine comme s'il avait 6 niveaux de plus. Par exemple, si le personnage est au niveau 3, il pourra effectuer 3 attaques en deux rounds avec une arme de prédilection, au lieu de 1 par round avec une autre arme. Au 19ème niveau et au-delà, le paladin peut effectuer 3 attaques par round avec une arme de prédilection. Un paladin pourra avoir un maximum de 3 armes de prédilection, comme le montre le tableau qui suit. Ces armes de prédilection et leurs bonus sont présentés dans le tableau suivant :

Tableau 51 – Paladin – Bonus avec armes de prédilection

Niveau du paladin	**Bonus au toucher** (uniquement au toucher)
1	+1 avec soit l'épée large, soit l'épée longue, soit le cimeterre, au choix du joueur
3	+1 avec soit la masse de cavalier, soit le fléau de cavalier, soit l'épieu de cavalier, au choix du joueur
5	+1 avec la lance de cavalier, utilisée depuis sa monture
7	+2 avec soit l'épée large, soit l'épée longue, soit le cimeterre (la même arme que celle choisie au niveau 3)
9	+2 avec soit la masse de cavalier, soit le fléau de cavalier, soit l'épieu de cavalier (la même arme que celle choisie au niveau 5)
11	+2 avec la lance de cavalier, utilisée depuis sa monture
13	+3 avec soit l'épée large, soit l'épée longue, soit le cimeterre (la même arme que celle choisie au niveau 3)
15	+3 avec soit la masse de cavalier, soit le fléau de cavalier, soit l'épieu de cavalier (la même arme que celle choisie au niveau 5)
17	+3 avec la lance de cavalier, utilisée depuis sa monture
19	+4 avec soit l'épée large, soit l'épée longue, soit le cimeterre (la même arme que celle choisie au niveau 3)
21	+4 avec soit la masse de cavalier, soit le fléau de cavalier, soit l'épieu de cavalier (la même arme que celle choisie au niveau 5)
23	+4 avec la lance de cavalier, utilisée depuis sa monture
Etc.	…

Notes sur le tableau ci-dessus :

À des niveaux plus élevés, la progression continue selon le même principe. Ces bonus sont uniquement des bonus pour toucher et ils ne permettent pas de toucher des créatures qui ne sont atteintes que par des armes magiques +1, +2, etc.…

Une arme de prédilection doit être choisie parmi les compétences martiales du paladin (déjà acquise ou qu'il vient juste d'acquérir suite à un changement de niveau).

Talents équestres : le paladin partage avec le cavalier des talents de cavalier spéciaux : voir le § Talents équestres p.42.

Parade : l'expertise martiale des paladins leur permet de parer avec les armes qu'ils maîtrisent, plus efficacement que les guerriers. Si un paladin choisit de parer plutôt qu'attaquer, tous les bonus pour toucher du paladin (incluant ceux dus à la force, à la magie et à l'arme de prédilection si c'en est une) peuvent être retirés du tirage d'*un* adversaire. Un paladin qui pare peut utiliser son bouclier pour parer l'attaque d'un second adversaire. La parade à l'aide d'un bouclier réduit le tirage pour toucher de l'adversaire de 1, plus 1 pour chacun des « plus » du bouclier s'il est magique. Si le paladin utilise son arme pour parer, puis son bouclier, toute attaque effectuée au-delà de la seconde ignorera les bonus apportés par le bouclier pour déterminer ses chances de toucher. Si un paladin effectue une ou deux parades, il ne pourra pas attaquer dans ce round, même s'il dispose d'attaques multiples dans ce round.

Immunité aux maladies : le paladin est immunisé à toutes les formes de maladies.

Immunité à la peur : les paladins sont immunisés à toutes les formes de peur (magique ou autre). De plus, les paladins d'alignement bon irradient une aura de protection contre la peur, qui immunise les créatures alliées de façon similaire, dans la limite d'un rayon de 1''.

Protection permanente contre le mal sur 3 mètres : ce pouvoir agit comme le sort de niveau 4 de clerc *protection contre le mal sur 3 mètres*.

Bonus aux jets de protection : un paladin fait tous ses jets de protection comme un guerrier mais avec un bonus de +2.

Protections spéciales : les phénomènes magiques, ou semblables à de la magie, qui affectent l'esprit, ont 90% de chance de n'avoir aucun effet sur le paladin. Cela inclut les pouvoirs tels que *séduction*, *charme*, *domination*, *paralysie*, *motif hypnotique*, *métempsycose*, *possession*, *sommeil*, *suggestion* et le pouvoir *explosion psi*. Cette immunité de 90% n'empêche pas les jets de protection du paladin, le cas échéant, si nécessaires.

Points de vie négatifs : les paladins résistent à un total de points de vie négatif, à la différence des membres des autres classes. Le nombre de points de vie négatifs que peut supporter le paladin est déterminé par ses points de vie du premier niveau (1d10). Lorsque les points de vie du paladin passent en négatif, le paladin ne tombe pas inconscient, mais ne peut plus attaquer et doit se reposer, panser ses blessures et chercher à se soigner. Les paladins récupèrent comme les autres personnages, mais obtiennent un supplément de 1-4 points pour chaque semaine complète de soins normaux.

Détection du mal à une distance de 20 mètres, à volonté. Ceci ne fonctionne que lorsque le paladin se concentre sur la présence du mal et cherche à en déterminer la position.

Imposition des mains : cette habilité permet au paladin d'imposer ses mains sur lui ou quelqu'un d'autre pour guérir des blessures. La guérison est de 2 points de vie par niveau du paladin. Ce dernier ne peut effectuer d'imposition des mains qu'une fois par jour.

Guérison des maladies : le paladin a le pouvoir de guérir les maladies de toutes sortes. Cela peut être fait une fois par semaine par tranche de 5 niveaux du paladin, c'est-à-dire 1 maladie par semaine pour un paladin de niveau 1 à 5, 2 pour un niveau de 6 à 10, etc.

Vade-retro : au 3ème niveau, le paladin peut repousser les morts-vivants, diables et démons comme s'il était un clerc de niveau 1 et ce pouvoir augmente selon le niveau du personnage ; au 4ème niveau, comme un clerc de niveau 2, etc.

Cheval de paladin : une fois au niveau 4, ou plus tard s'il le désire, le paladin peut appeler son cheval de guerre : cet animal est un cheval de guerre lourd, intelligent, avec 5 dés de vie (5d8 +5 points de vie), une CA 5 et la vitesse d'un cheval de guerre moyen : 18''. Il apparaîtra magiquement, mais il n'est possible d'avoir qu'un seul de ces animaux tous les 10 ans. Ainsi, si ce cheval meurt, le paladin devra patienter pour en avoir un autre.

Épée Sainte Justicière : le paladin n'obtient pas automatiquement cette arme et n'en aura peut-être même jamais. Mais, s'il possède une « Épée Sainte Justicière » (une épée magique spéciale dont le MD connait les capacités et dont il vous informera le cas échéant), le paladin peut projeter un cercle de puissance dans un rayon de 3 mètres lorsqu'il tient son épée à la main. Ce cercle dissipe la magie (voir le sort de niveau 3 de magicien *dissipation de la magie*) à un niveau équivalent à celui du paladin.

Sorts de clerc : à partir du niveau 9, le paladin peut utiliser des sorts de clerc. Il ne pourra, en revanche, jamais utiliser de parchemins de sorts autres que ceux utilisables par les guerriers. À noter que le paladin ne bénéficie pas des bonus dus à la sagesse pour déterminer le nombre des sorts.

Objets magiques limités : le paladin ne peut JAMAIS posséder plus de 10 objets magiques, répartis comme suit : 1 armure magique, 1 bouclier magique, 4 armes magiques et 4 autres objets magiques divers. Dans le compte des armes, il s'agit d'une épée, d'une dague, etc. Un arc et des flèches magiques comptent comme une seule arme.

Paiement d'une dîme : le paladin doit reverser une dîme de 10% de tous ses revenus (salaires, primes, gages, trésors, etc.) à une institution religieuse charitable (et non pas à un personnage joueur, même pas à un clerc loyal bon).

Dons de richesse : le paladin ne garde jamais de richesses. Il conservera suffisamment d'argent pour subvenir à ses modestes besoins, acheter et entretenir une armure digne de ce nom, payer ses éventuels compagnons d'armes et servants et pour éventuellement construire et entretenir un petit château. Le surplus doit être versé à une institution charitable (voir dîme, ci-dessus). Le MD veillera à ce que le paladin reverse ses surplus et rappellera au joueur que le non respect renouvelé de cette obligation peut être interprété comme un non respect de son alignement.

Association restreinte : le paladin ne pourra pas engager de compagnons d'armes d'alignement autre que loyal bon. Il ne s'associera qu'avec des personnages ou des créatures d'alignement bon. Un paladin pourra se joindre à un groupe de personnages neutres, non mauvais, mais ceci uniquement pour la durée d'une aventure et seulement s'il s'agit de défendre la cause du bien et de la loi.

Si possible, le paladin offrira ses services ou fera alliance avec des personnages bons et loyaux, clercs ou guerriers (de noble statut), cavaliers, qu'ils soient joueurs ou non.

Suivants : le paladin attirera des servants, et ce dès le 4ème niveau.

Tableau 52 – Paladin – Table de progression

Points d'expérience	Niveau	Dés de vie (d10)*	Titre
0 – 2 750	1	1	Preux
2 751 – 5 500	2	2	Sentinelle
5 501 – 12 000	3	3	Protecteur
12 001 – 24 000	4	4	Défenseur
24 001 – 45 000	5	5	Prétorien
45 001 – 95 000	6	6	Gardien
95 001 – 175 000	7	7	Chevalier
175 001 – 350 000	8	8	Justicier
350 001 – 700 000	9	9	Paladin
700 001 – 1 050 000	10	9+3	Paladin (niveau 10)
1 050 001 – 1 400 000	11	9+6	Paladin (niveau 11)

Notes à propos du tableau ci-dessus :

350 000 points d'expérience par niveau pour chaque niveau supplémentaire au-delà du 11ème.

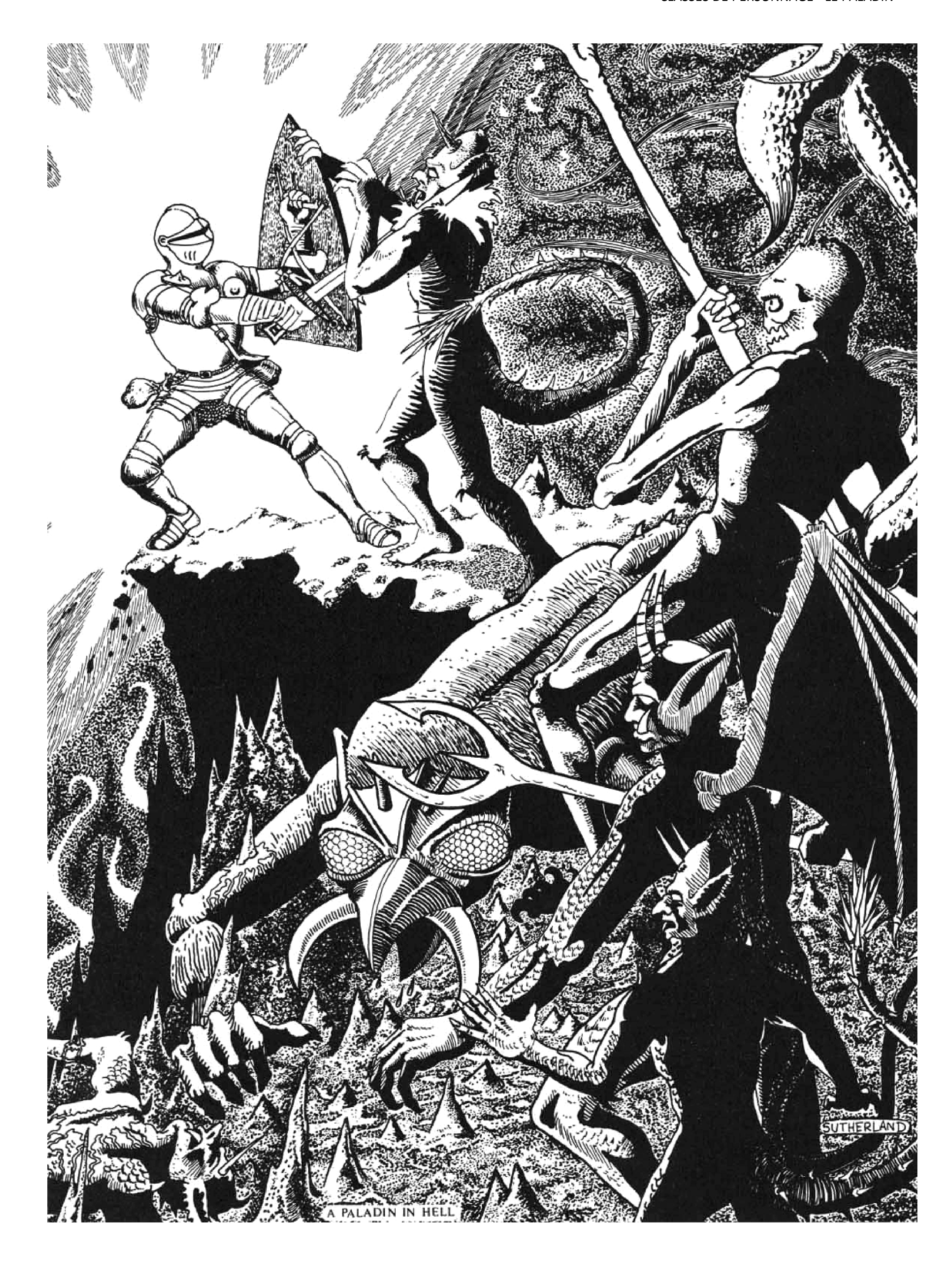
* nombre de d10 à totaliser, ajustés le cas échéant par la constitution, pour obtenir les points de vie. Les paladins gagnent 3 points de vie par niveau après le 10ème.

Tableau 53 – Paladin – Sorts utilisables par niveau

Niveau du paladin*	Niveau de sorts de clerc 1	2	3	4
9	1	-	-	-
10	2	-	-	-
11	2	1	-	-
12	2	2	-	-
13	2	2	1	-
14	3	2	1	-
15	3	2	1	1
16	3	3	1	1
17	3	3	2	1
18	3	3	3	1
19	3	3	3	2
20**	3	3	3	3

* en ce qui concerne la détermination de la portée, de la durée et des effets des sorts de clerc, le niveau du paladin doit être diminué de 8.

** habilité maximum des sorts : au niveau 22, par exemple, le paladin aura 3 sorts par niveau et le niveau à prendre compte pour la portée, la durée et les effets est 12 (20-8).


SUTHERLAND
A PALADIN IN HELL

LE MAGICIEN

Il est absolument essentiel pour un personnage magicien d'avoir une haute intelligence, en particulier s'il veut disposer d'un large éventail de sorts et pouvoir utiliser les sorts des plus hauts niveaux. Un magicien doit avoir un score d'intelligence minimum de 9 et une dextérité minimale de 6. Pour plus de détails pour les effets de l'intelligence pour le magicien, voir dans le chapitre sur les caractéristiques le paragraphe consacré à l'intelligence. L'intelligence est la caractéristique majeure du magicien. Si elle est égale à 16 ou plus, le magicien obtient un bonus de 10% aux points d'expérience qu'il reçoit.

Les magiciens puisent dans les pouvoirs des arcanes pour exercer leur profession. Bien qu'ils aient de puissants sorts offensifs, défensifs ou même d'information, les magiciens sont particulièrement faibles au combat. Ils lancent des dés à 4 faces (d4) pour déterminer le nombre de leurs points de vie et leur table de combat est la plus défavorable. De plus, ils ne sont pas autorisés à porter l'armure et utilisent peu d'armes car les arts martiaux sont tellement éloignés de ceux de la magie qu'il est pratiquement impossible de concilier les deux. Les magiciens peuvent être de tout alignement.

Quand un magicien commence sa profession, il se voit remettre par son maître initiateur un livre sur lequel sont inscrites les formules de 4 sorts différents[29]. Ce *livre de sorts* doit être conservé par le magicien. Il en va de même pour chaque livre supplémentaire : à chaque fois qu'un magicien accède à la connaissance d'un niveau de sort supérieur, il doit préparer un nouveau livre (le MD dispose de toutes les informations à délivrer en temps utile). Le magicien dispose aussi de son livre de tours mineurs, dont il a fait l'acquisition lorsqu'il était aspirant-magicien (néophyte, initié puis apprenti). Afin de pouvoir lancer ses sorts, le magicien doit d'abord les mémoriser et les préparer en consultant ses livres de sorts. Le fait de lancer un sort l'efface de sa mémoire et il doit alors consulter à nouveau son livre pour réapprendre les sorts utilisés : voir § Les sorts du personnage pour plus de détails. Comme pour tous les autres sorts (sauf exceptions) le magicien doit les énoncer ou les lire à haute voix.

Le magicien peut utiliser de nombreux et puissants objets magiques auxquels les autres classes n'ont pas le droit. Ils peuvent se servir de la plupart des parchemins, baguettes, bâtons et bâtonnets ainsi que de la plupart des objets magiques divers. Ainsi, bien que le magicien soit faible au combat, il est probablement l'adversaire le plus redouté lorsqu'il atteint les hauts niveaux. Le fait de rester en vie jusqu'à ce point peut cependant poser un problème au vu de la faiblesse du magicien.

Quand un magicien atteint le 7ème niveau (Enchanteur) et au-delà, il peut écrire des parchemins magiques et concocter des potions magiques.

Au 12ème niveau (Sorcier) et au-delà, le magicien peut essayer d'enchanter des objets. Ces opérations requièrent l'attention continue du magicien pour de très longues périodes, pouvant couvrir plusieurs mois. Elles sont aussi très couteuses. Le MD tiendra un compte très strict du temps écoulé ; le magicien devra se retirer des aventures du groupe pendant qu'il fabriquera ses enchantements. Cette inactivité relative privant le magicien de points d'expérience et de trésors (monétaires ou magiques) gagnés par les autres joueurs pendant le temps écoulé, il est rare que les Sorciers se lancent dans de telles fabrications. Mais si l'envie vous en prend, votre MD vous informera de toute la procédure, ainsi que des possibilités de réussite, du temps, du matériel nécessaire et du prix.

Un magicien de 11ème niveau ou plus peut décider de construire une place forte et de débarrasser la campagne avoisinante dans un rayon de 15 à 30 km de tous les monstres y résidant. Il gouvernera ensuite cette région comme un noble et pourra prélever un impôt mensuel de 5 pièces d'argent par habitant.



Tableau 54 – Magicien – Table de progression

Points d'expérience	Niveau	Dés de vie (d4)*	Titre
0 – 2 500	1	1	Apprenti-Sorcier
2 501 – 5 000	2	2	Envoûteur
5 001 – 10 000	3	3	Invocateur
10 001 – 22 500	4	4	Théurgiste
22 501 – 40 000	5	5	Thaumaturge
40 001 – 60 000	6	6	Magicien
60 001 – 90 000	7	7	Enchanteur
90 001 – 135 000	8	8	Magistère
135 001 – 250 000	9	9	Ensorceleur
250 001 – 375 000	10	10	Nécromancien
375 001 – 750 000	11	11	Sorcier
750 001 – 1 125 000	12	11+1	Sorcier (niveau 12)
1 125 001 – 1 500 000	13	11+2	Sorcier (niveau 13)
1 500 001 – 1 875 000	14	11+3	Sorcier (niveau 14)
1 875 001 – 2 250 000	15	11+4	Sorcier (niveau 15)
2 250 001 – 2 625 000	16	11+5	Sorcier (niveau 16) ou Mage
2 625 001 – 3 000 000	17	11+6	Sorcier (niveau 17)
3 000 001 – 3 375 000	18	11+7	Sorcier (niveau 18) ou Archimage

Notes à propos du tableau ci-dessus :

375 000 points d'expérience par niveau pour chaque niveau supplémentaire au-delà du 18ème.

* nombre de d4 à totaliser, ajustés le cas échéant par la constitution, pour obtenir les points de vie. Les magiciens gagnent 1 point de vie par niveau après le 11ème.

Tableau 55 – Magicien – Sorts utilisables par niveau

Niveau du Magicien	Niveau de sort 1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-	-	-	-
6	4	2	2	-	-	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	4	3	3	2	1	-	-	-	-
10	4	4	3	2	2	-	-	-	-
11	4	4	4	3	3	-	-	-	-
12	4	4	4	4	4	1	-	-	-
13	5	5	5	4	4	2	-	-	-
14	5	5	5	4	4	2	1	-	-
15	5	5	5	5	5	2	1	-	-
16	5	5	5	5	5	3	2	1	-
17	5	5	5	5	5	3	3	2	-
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2
21	5	5	5	5	5	4	4	4	2
22	5	5	5	5	5	5	4	4	3
23	5	5	5	5	5	5	5	5	3
24	5	5	5	5	5	5	5	5	4
25	5	5	5	5	5	5	5	5	5
26	6	6	6	6	5	5	5	5	5
27	6	6	6	6	6	6	6	5	5
28	6	6	6	6	6	6	6	6	6
29	7	7	7	7	6	6	6	6	6

Note à propos du tableau ci-dessus :

Un magicien peut choisir de mémoriser 4 tours mineurs à la place d'un sort de premier niveau.

Après le 29ème niveau, procéder comme suit : 30ème niveau, ajouter 1 sort du 5ème, 1 du 6ème et 1 du 7ème niveau ; 31ème niveau, 1 du 8ème et 1 du 9ème niveau ; 32ème niveau, 1 du 1er, 1 du 2ème, 1 du 3ème et 1 du 4ème niveau. À partir du 33ème niveau et au-delà, répéter les opérations dans le même ordre.

[29] Pour plus de détails, voir le Complément VII – Livres de sorts p.218.

L'ILLUSIONNISTE

L'illusionniste est une classe apparentée à celle du magicien et, sous bien des aspects, il se conforme à ses caractéristiques. Pour être illusionniste, un personnage doit avoir au moins 15 en intelligence et au moins 16 en dextérité (une bonne dextérité manuelle est nécessaire pour l'exercice de cette profession). Un illusionniste n'obtient pas de bonus à ses points d'expérience quelque soient ses caractéristiques.

Quand un illusionniste commence sa profession, il se voit remettre par son maître initiateur un livre sur lequel sont inscrites les formules de 4 sorts[30]. Ce *livre de sorts* doit être conservé par l'illusionniste. Il en va de même pour chaque livre supplémentaire : à chaque fois qu'un illusionniste accède à la connaissance d'un niveau de sort supérieur, il doit préparer un nouveau livre (le MD dispose de toutes les informations à délivrer en temps utile). L'illusionniste dispose aussi de son livre de tours mineurs et d'illusions mineures, dont il a fait l'acquisition lorsqu'il était aspirant-illusionniste (néophyte, initié puis apprenti). Afin de pouvoir lancer ses sorts, l'illusionniste doit d'abord les mémoriser et les préparer en consultant ses livres de sorts. Le fait de lancer un sort l'efface de sa mémoire et il doit alors consulter à nouveau son livre pour réapprendre les sorts utilisés : voir § Les sorts du personnage pour plus de détails. Comme pour tous les autres sorts (sauf exceptions) l'illusionniste doit les énoncer ou les lire à haute voix.

Bien qu'ils soient à peu près égaux aux magiciens, les illusionnistes ont des sorts différents et tout à fait efficaces (voir le chapitre Les sorts du personnage). Un bref aperçu de ces sorts et du nombre utilisable par niveau vous montrera qu'ils sont au moins aussi puissants que ceux des magiciens et peut être même plus efficaces à des niveaux élevés. Mais le pouvoir d'un illusionniste est, comparativement au magicien, limité par le nombre d'objets magiques qu'il peut utiliser :

- toutes les potions n'étant pas réservées aux guerriers, rangers, paladins, barbares et cavaliers
- les parchemins d'illusionniste et les parchemins de magicien contenant des sorts utilisables par les illusionnistes, ainsi que les parchemins de protection
- tous les anneaux, y compris les anneaux de sorcellerie
- la baguette d'annulation, le bâton de contrecoup et les bâtonnets de détection de la magie, de détection des minéraux et des métaux, de détection des pièges et des portes secrètes et le bâtonnet merveilleux, la baguette d'absorption, baguette de séduction, bâtonnet d'effroi, bâtonnet d'illusions, bâtonnet de vapeur
- les objets magiques accessibles à toutes les classes de personnage, les boules de cristal (sans pouvoir supplémentaire), toutes les robes (sauf la robe de l'Archimage) et les livres et autres écrits utilisables par les magiciens
- les reliques n'étant pas interdites aux illusionnistes (comme les armures, les épées, les haches, etc.)
- les dagues magiques

À partir du 10ème niveau, les illusionnistes peuvent fabriquer des objets magiques créant ou soutenant l'illusion. Ils procèdent pour cela de la même façon que les magiciens.



[30] Cette règle concernant l'illusionniste est apparue avec l'Unearthed Arcana. Pour plus de détails, voir le Complément VII – Livres de sorts p.218.

Tableau 56 – Illusionniste – Table de progression

Points d'expérience	Niveau	Dés de vie (d4)*	Titre
0 – 2 250	1	1	Prestidigitateur
2 251 – 4 500	2	2	Manipulateur néophyte
4 501 – 9 000	3	3	Manipulateur
9 001 – 18 000	4	4	Maître Manipulateur
18 001 – 35 000	5	5	Cabaliste
35 001 – 60 000	6	6	Visionnaire
60 001 – 95 000	7	7	Fantasmiste
95 001 – 145 000	8	8	Apparitionniste
145 001 – 220 000	9	9	Créateur
220 001 – 440 000	10	10	Illusionniste
440 001 – 660 000	11	10+1	Illusionniste (niveau 11)
660 001 – 880 000	12	10+2	Illusionniste (niveau 12)

Notes à propos du tableau ci-dessus :

220 000 points d'expérience par niveau pour chaque niveau supplémentaire au-delà du 12ème.

* nombre de d4 à totaliser, ajustés le cas échéant par la constitution, pour obtenir les points de vie. Les illusionnistes gagnent 1 point de vie par niveau après le 11ème.

Tableau 57 – Illusionniste – Sorts utilisables par niveau

Niveau de l'illusionniste	Niveau de sort 1	2	3	4	5	6	7
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-	-
6	4	3	1	-	-	-	-
7	4	3	2	-	-	-	-
8	4	3	2	1	-	-	-
9	5	3	3	2	-	-	-
10	5	4	3	2	1	-	-
11	5	4	3	3	2	-	-
12	5	5	4	3	2	1	-
13	5	5	4	3	2	2	-
14	5	5	4	3	2	2	1
15	5	5	4	4	2	2	2
16	5	5	5	4	3	2	2
17	5	5	5	4	3	2	2
18	5	5	5	5	3	3	2
19	5	5	5	5	4	3	2
20	5	5	5	5	4	3	3
21	5	5	5	5	5	4	3
22	5	5	5	5	5	5	4
23	5	5	5	5	5	5	5
24	6	6	6	6	5	5	5
25	6	6	6	6	6	6	6
26	7	7	7	7	6	6	6

Note à propos du tableau ci-dessus :

Un illusionniste peut choisir de mémoriser 4 tours mineurs ou illusions mineures à la place d'un sort de premier niveau.



LE VOLEUR

La profession de voleur n'est pas déshonorable ; elle n'est pas pour autant honorable et n'est pas respectée dans certains milieux. La caractéristique majeure du voleur est la dextérité et il doit avoir une dextérité minimale de 9 pour pouvoir exercer. Une bonne intelligence est aussi souhaitable. Un voleur ayant une dextérité de 16 ou plus obtient un bonus de 10% aux points d'expérience qu'il reçoit. On verra que la dextérité aide le voleur dans l'exercice de sa profession sous de multiples aspects.

Tous les voleurs sont neutres ou mauvais, bien qu'ils puissent être neutres bons (rarement) et de nature loyale ou chaotique. La plupart des voleurs tendent vers le mal.

Le but principal des voleurs est de dérober en se servant de leur adresse et de leur intelligence. Ils lancent des dés à 6 faces (d6) pour déterminer le nombre de leurs points de vie. Ils peuvent porter l'armure de cuir et utiliser un bon nombre d'armes. Ils peuvent aussi porter l'armure de cuir clouté, le hoqueton ou la cotte de mailles elfique mais subissent alors des pénalités à leurs compétences spécifiques (voir tableau 61 page suivante). Bien qu'ils se battent moins bien que les guerriers, ils peuvent jouer de leur adresse en combat pour frapper dans le dos (voir ci-dessous).

Attaque dans le dos : le voleur, s'il arrive à surprendre son adversaire et à lui donner un coup dans le dos (avec une épée, une dague ou une massue), bénéficie d'un bonus de +4 à la probabilité de toucher et multiplie les dégâts infligés par 2 (mais uniquement ceux de l'arme ; les éventuels bonus magiques ou de force ne sont rajoutés qu'après). À partir du niveau 5, il multiplie les dégâts par 3, à partir du niveau 9 par 4 et à partir du niveau 13, par 5 ! S'il effectue son attaque dans le dos avec deux armes, seule la première bénéficie de ces avantages, la seconde n'aura que +2 au toucher (bonus habituel pour une atttaque dans le dos) et pas de multiplication des dégâts.

Utilisation de parchemins : au 10ème niveau (Maître Voleur), les voleurs peuvent déchiffrer les écritures magiques et utiliser les parchemins de sorts de toutes sortes, sauf ceux des clercs et des druides. Mais le fait que le voleur ne comprenne qu'imparfaitement la magie entraîne un pourcentage de 25% de mauvaise compréhension. Le fait de mal prononcer un sort lu sur un parchemin peut provoquer un *effet contraire* à celui recherché.

Argot des voleurs : tous les voleurs, quelque soit leur alignement, parlent leur propre langage : l'argot des voleurs. Ils connaissent ce langage *en plus* des autres langues apprises de par leur race ou leur intelligence.

Pour les autres habilités du voleur, les pourcentages de réussite sont donnés dans les tableaux qui suivent. À chaque fois que le voleur tente d'utiliser une de ses facultés, *le Maître de donjon lance le dé de pourcentage*. Si le résultat est inférieur ou égal au pourcentage de réussite, la tentative est réussie. Ces habilités sont les suivantes :

Pickpocket : il s'agit de faire les poches (ou les vêtements, ceintures, etc.) d'un individu ou d'essayer d'escamoter discrètement de petits objets, comme une bourse par exemple. Cette habilité requiert un toucher habile et une main légère. La tentative de pickpocket rate si le pourcentage est supérieur au score de pickpocket du voleur. Si le tirage est supérieur de 21% ou plus par rapport au score du voleur, la victime s'aperçoit de la tentative. De plus, la victime potentielle réduit ce score de pickpocket du voleur de 5% par niveau au dessus du troisième : -5% si la victime est de niveau 4, -10% si elle est de niveau 5, etc. Exemple : un voleur de 12ème niveau essaye de fouiller les poches d'un magicien : le pourcentage du voleur est de 100% (niveau 12) + 10% car il est demi-elfe +10% parce qu'il a une dextérité de 18 et ne porte qu'une armure de cuir, pour un total de 120% – il ne peut pas rater. Malheureusement pour lui, le magicien est lui aussi de niveau 12, ce qui fait 9 niveaux au dessus du 3ème, soit 45% de malus (9 x 5%). Ceci ramène les 120% à 75%. C'est encore une bonne marge de réussite, mais si le tirage est de 96% ou plus (21% au-delà du pourcentage de réussite), le magicien s'apercevra que le voleur est en train de lui faire les poches, et… En revanche, s'il réussit, il gagne un objet tiré au hasard parmi les possessions (accessibles selon le jugement du MD) de sa victime, à moins que le voleur n'ait précisé l'emplacement exact, qu'il connaissait préalablement, d'un objet désiré.

Crochetage : ouvrir les serrures nécessite des instruments spéciaux ainsi que de l'astuce et la connaissance des serrures. Il n'est possible de faire qu'une seule tentative par serrure. Si le voleur tente de crocheter une serrure et échoue, il ne pourra pas réessayer de l'ouvrir avant d'avoir atteint un niveau supérieur.

Détection/désamorçage des pièges : cette habilité se rapporte à des petits mécanismes tels que des aiguilles empoisonnées, des lames cachées et autres. Le voleur doit chercher le mécanisme (réussir un jet de pourcentage). S'il en trouve un, il peut essayer de le désamorcer (2ème jet de pourcentage). Si le voleur rate sa tentative, le piège se déclenche et le voleur en subit les conséquences. Le principe est le même que pour le crochetage : une seule tentative par niveau. Chaque action doit être tirée séparément (un voleur doit d'abord détecter un piège avant de pouvoir le désamorcer). Un seul essai par voleur est possible. Si le voleur réussit, le piège est désamorcé. Cette faculté peut aussi être mise à profit par le voleur pour fabriquer des pièges.

Déplacement silencieux : c'est la possibilité de faire le moins de bruit possible en marchant, même sur un plancher craquant par exemple. Cette habilité, comme les autres, augmente avec l'expérience. Le personnage peut tenter d'avancer sans bruit chaque fois qu'il se déplace. Il peut avancer en silence pour approcher une créature, augmentant ainsi ses chances de la surprendre et de la frapper dans le dos, ou simplement pour passer inaperçu de gardes, par exemple. Si le tirage est supérieur au score, le déplacement n'est pas silencieux (voir le § surprise).

Dissimulation dans l'ombre : c'est l'habilité de se fondre dans les zones d'ombre et d'y *rester immobile* afin d'être quasiment invisible. Cela demande une grande pratique. Un voleur ne peut pas se cacher dans l'ombre alors que quelqu'un l'observe. Les créatures ayant l'infravision peuvent détecter des voleurs dissimulés dans l'ombre, à moins qu'une source de chaleur avoisinante recouvre la chaleur dégagée par le corps du voleur. Si le voleur réussit, il est parfaitement invisible, à moins qu'il ne bouge. Des sorts tels que *détection de l'invisibilité* ou *vision réelle* révèlent un voleur caché.

Acuité auditive : elle permet au voleur d'écouter aux portes, aux fenêtres ou équivalent. Il est conseillé d'arriver jusqu'à la porte en silence. Afin d'écouter les bruits, le voleur et ses compagnons doivent être silencieux. Le voleur peut essayer autant de fois qu'il le désire. Il faut une minute pour écouter à une porte. Notez que les créatures endormies, les morts-vivants et bien d'autres créatures ne font pas de bruit discernable au travers d'une porte. Si le pourcentage est réussi, le voleur sait si quelque chose ou quelqu'un se trouve derrière la porte.

Escalade : cette habilité permet au voleur de grimper aux murs, et de façon plus générale de monter et descendre des surfaces verticales. Il est impossible d'escalader des surfaces complètement lisses : le voleur doit pouvoir trouver des prises pour ses pieds et ses mains. Il est possible de grimper aux murs autant de fois qu'on le désire. Le voleur est censé arriver à grimper jusqu'à mi-parcours. À cet endroit, on jette le dé de pourcentage et si le tirage est supérieur au score, le voleur glisse et tombe (votre MD vous informera des dégâts subis). Sinon, le voleur a monté ou descendu la paroi sans problème. Notez que dans certains cas (pourcentages avec décimale), il vous faudra tirer un troisième dé à 10 faces pour déterminer si le voleur réussit ou non son escalade.

Lecture des langues : au 4ème niveau (Cambrioleur) les voleurs sont capables de lire 20% des langues et cette habilité augmente de 5% par niveau supplémentaire jusqu'à un maximum de 80%. Ceci permet de lire les cartes aux trésors et leurs instructions, sans avoir à se servir d'un sort ou d'un objet magique. Une seule tentative est autorisée. Si le voleur rate, il n'a pas compris cette langue et il n'y comprendra rien même s'il réessaye. Il n'a le droit à un nouveau tirage qu'après avoir atteint un niveau supérieur.

Les voleurs ne construisent pas de places fortes comme le font les membres d'autres classes. Ils peuvent construire une tour ou des bâtiments fortifiés ou même un petit château pour leur propre sécurité mais cette construction ne doit pas être éloignée de plus d'un kilomètre d'une ville.

Tout voleur de 10ème niveau ou plus peut transformer ses bâtiments en quartier général d'une bande de voleurs. Il attirera ainsi 4-24 voleurs. Mais cela risque fort de lui attirer la haine de la guilde des voleurs locale qui fera alors tout pour supprimer l'organisation rivale. Une fois commencée, la guerre des gangs ne prendra fin qu'avec la mort de l'un ou des deux Maîtres de Guilde ou le départ du personnage voleur.

Tableau 58 – Voleur – Facultés de voleur

Niveau du voleur	Pickpocket	Crochetage	Détection désamorçage des pièges	Déplacement silencieux	Dissimulation dans l'ombre	Acuité auditive	Escalade	Lecture des langues
1	30%	25%	20%	15%	10%	10%	85%	-
2	35%	29%	25%	21%	15%	10%	86%	-
3	40%	33%	30%	27%	20%	15%	87%	-
4	45%	37%	35%	33%	25%	15%	88%	20%
5	50%	42%	40%	40%	31%	20%	90%	25%
6	55%	47%	45%	47%	37%	20%	92%	30%
7	60%	52%	50%	55%	43%	25%	94%	35%
8	65%	57%	55%	62%	49%	25%	96%	40%
9	70%	62%	60%	70%	56%	30%	98%	45%
10	80%	67%	65%	78%	63%	30%	99%	50%
11	90%	72%	70%	86%	70%	35%	99,1%	55%
12	100%	77%	75%	94%	77%	35%	99,2%	60%
13	105%	82%	80%	99%	85%	40%	99,3%	65%
14	110%	87%	85%	99%	93%	40%	99,4%	70%
15	115%	92%	90%	99%	99%	50%	99,5%	75%
16	125%	97%	95%	99%	99%	50%	99,6%	80%
17	125%	99%	99%	99%	99%	55%	99,7%	80%

Tableau 59 – Voleur – Ajustements des facultés dus à la dextérité

Dextérité du voleur	Pickpocket	Crochetage	Détection désamorçage des pièges	Déplacement silencieux	Dissimulation dans l'ombre
9	-15%	-10%	-10%	-20%	-10%
10	-10%	-5%	-10%	-15%	-5%
11	-5%	-	-5%	-10%	-
12	-	-	-	-5%	-
13	-	-	-	-	-
14	-	-	-	-	-
15	-	-	-	-	-
16	-	+5%	-	-	-
17	+5%	+10%	-	+5%	+5%
18	+10%	+15%	+5%	+10%	+10%
19	+15%	+20%	+10%	+12%	+12%
20	+20%	+25%	+15%	+15%	+15%
21	+25%	+30%	+20%	+18%	+18%
22	+30%	+35%	+25%	+20%	+20%
23	+35%	+40%	+30%	+23%	+23%
24	+40%	+45%	+35%	+25%	+25%
25	+45%	+50%	+40%	+30%	+30%

Tableau 60 – Voleur – Ajustements des facultés dus à la race

Race du voleur	Pickpocket	Crochetage	Détection désamorçage des pièges	Déplacement silencieux	Dissimulation dans l'ombre	Acuité auditive	Escalade	Lecture des langues
Demi-elfe	+10%	-	-	-	+5%	-	-	-
Demi-orque	-5%	+5%	+5%	-	-	+5%	+5%	-10%
Elfe	+5%	-5%	-	+5%	+10%	+5%	-	-
Gnome	-	+5%	+10%	+5%	+5%	+10%	-15%	-
Nain	-	+10%	+15%	-	-	-	-10%	-5%
Petite-gens	+5%	+5%	+5%	+10%	+15%	+5%	-15%	-5%

Tableau 61 – Voleur – Ajustements des facultés dus à l'armure portée

Armure du voleur	Pickpocket	Crochetage	Détection désamorçage des pièges	Déplacement silencieux	Dissimulation dans l'ombre	Acuité auditive	Escalade	Lecture des langues
Aucune*	+5%	-	-	+10%	+5%	-	+10%	-
Cuir	-	-	-	-	-	-	-	-
Cuir clouté**	-30%	-10%	-10%	-20%	-20%***	-10%	-30%	-
Hoqueton**	-30%	-10%	-10%	-20%	-20%***	-10%	-30%	-
Cotte de mailles elfique**	-20%	-5%	-5%	-10%	-10%***	-5%	-20%	-

Notes à propos du tableau ci-dessus :

* Cette catégorie s'applique si le voleur porte des bracelets de défense et/ou une cape, mais pas pour de gros objets de protection

** Aucuns bonus aux facultés de voleur dus à la dextérité ne s'appliquent lorsque le voleur porte une armure autre qu'une simple armure de cuir. En revanche, les éventuels malus dus à la dextérité s'appliquent dans tous les cas.

*** Cela suppose que l'armure portée est couverte par un autre vêtement. La cotte de mailles elfique est légère et fine et peut être portée sous des vêtements normaux. L'armure de cuir cloutée est rigide et ne peut être recouverte que par un manteau ou une cape couvrant tout le corps.

Tableau 62 – Voleur – Table de progression

Points d'expérience	Niveau	Dés de vie (d6)*	Titre
0 – 1 250	1	1	Vagabond (apprenti)
1 251 – 2 500	2	2	Pied-Feutré
2 501 – 5 000	3	3	Vide-Gousset
5 001 – 10 000	4	4	Cambrioleur
10 001 – 20 000	5	5	Monte-en-l'Air
20 001 – 42 500	6	6	Escroc
42 501 – 70 000	7	7	Truand
70 001 – 110 000	8	8	Faussaire
110 001 – 160 000	9	9	Voleur
160 001 – 220 000	10	10	Maître Voleur
220 001 – 440 000	11	10+2	Maître Voleur (niveau 11)
440 001 – 660 000	12	10+4	Maître Voleur (niveau 12)

Notes à propos du tableau ci-dessus :

220 000 points d'expérience par niveau pour chaque niveau supplémentaire au-delà du 12ème.

* nombre de d6 à totaliser, ajustés le cas échéant par la constitution, pour obtenir les points de vie. Les voleurs gagnent 2 points de vie par niveau après le 10ème.



LE VOLEUR-ACROBATE

Un personnage voleur avec une force minimale de 15 et une dextérité minimale de 16 peut décider de laisser de côté sa profession de voleur « standard » une fois qu'il est passé au niveau 6 (et avant d'atteindre le niveau 7) afin de s'orienter vers la spécialité de voleur-acrobate. Le voleur abandonne alors la pratique et l'entrainement qui visaient à accroitre sa dextérité manuelle et commence un entrainement et des exercices spéciaux dans le but d'améliorer sa coordination, son tonus musculaire et son équilibre. Ce programme de gymnastique ne permet pas de continuer la progression dans les compétences suivantes : *pickpocket*, *crochetage*, *détection/désamorçage de pièges*. Ces compétences, bien qu'elles ne progressent plus, ne sont pas perdues pour autant et restent au niveau (6ème) auquel le voleur était quand il a commencé sa spécialisation acrobatique. Il conserve la faculté de déchiffrer les écritures magiques pour l'utilisation des parchemins de magicien ou d'illusionniste dès le 10ème niveau (voir p.48). Un voleur-acrobate peut être de n'importe quelle race, comme un voleur standard. Les voleurs-acrobates avec une force et une dextérité de 16 ou plus obtiennent un bonus de 10% aux points d'expérience qu'ils reçoivent.

Une fois qu'il a acquis suffisamment d'expérience et est parvenu au niveau 6 de voleur, le personnage qui désire se spécialiser comme voleur-acrobate doit rechercher un autre voleur-acrobate établi dans sa profession pour l'entraîner. Ce voleur-acrobate établi devra être au moins du 10ème niveau. L'entrainement visant à acquérir les compétences de base nécessitera 6 semaines complètes, après quoi le voleur-acrobate pourra exercer sa profession.

Les habilités principales du voleur-acrobate sont le *funambulisme*, le *saut à la perche*, le *saut* et l'*acrobatie*. De plus, le voleur-acrobate conserve et continue de faire évoluer les habilités suivantes : *déplacement silencieux*, *dissimulation dans l'ombre*, *acuité auditive*, *escalade* et *lecture des langues*, comme un voleur « standard ». Il conserve aussi les habilités de *détection/désamorçage de pièges*, *pickpocket*, et *crochetage*, mais ne pourra plus les faire évoluer au-delà du 6ème niveau[31]. Comme pour les autres habilités du voleur, les pourcentages de réussite sont donnés dans les tableaux qui suivent. À chaque fois que le voleur-acrobate tente d'utiliser une de ses facultés, *le Maître de donjon lance le dé de pourcentage*. Si le résultat est inférieur ou égal au pourcentage de réussite, la tentative est réussie. Les nouvelles habilités sont décrites ci-après :

Funambulisme : cela permet au voleur-acrobate d'utiliser une corde raide pour aller d'un endroit vers un autre. L'habilité permet aussi de monter en équilibre sur une corde ou une poudre inclinée jusqu'à un angle maximum de 45° ou bien de descendre avec un angle à peine plus raide, tout en restant droit et les mains libres. Ceci est accompli grâce à l'équilibre, à la coordination musculaire et à de superbes réflexes. Un test de compétence réussi suffit pour parcourir 18 mètres. La vitesse de déplacement est de 18 m/round. Si la distance est supérieure à 18 mètres, des vérifications complémentaires doivent être effectuées. Les vents modérés abaissent la chance de réussite de 10%, les vents forts de 20%. Dans des conditions ou le vent souffle en fortes rafales, il y a *toujours* 5% de risque d'échec. En l'absence de vent, une perche utilisée comme balancier pour s'équilibrer augmente les chances de réussite de 10%. Un échec lors du tirage de pourcentage signifie que le personnage tombe dans la zone en dessous et reçoit les dégâts appropriés. Les personnages qui ne sont pas des voleurs-acrobates peuvent marcher sur une corde raide avec une chance de base de 20% de réussite et se déplacent à la vitesse maximale de 9 m/round et testent à nouveau au bout de 9 mètres.

Saut à la perche : cette habilité inclut aussi toute forme de saut qui fait appel à un « levier » pour aider la personne à acquérir de la hauteur à partir d'un élan : par exemple, un sautoir[32] ou un tremplin peuvent dans certains cas s'avérer aussi performants, voire plus, qu'une perche. Cette habilité permet d'accéder rapidement au sommet ou de passer au dessus d'obstacles. Elle requiert de la force, de l'agilité (dextérité) et de la pratique. Un saut à la perche nécessite une course d'élan d'au moins 9 mètres et une perche d'une longueur d'au moins les ⅔ de la hauteur à franchir. La perche est lâchée au moment du saut. Si le sauteur le désire, il peut atterrir sur ses pieds, sur une surface située jusqu'à 15 cm au-dessous de la hauteur maximale autorisée, à condition qu'une telle surface existe. Sinon, le sauteur atterrit, effectue une roulade et se retrouve sur ses pieds en un segment. Seuls les voleurs-acrobates peuvent efficacement faire des sauts à la perche.

Saut : cette compétence regroupe toutes sortes de sauts sans assistance – saut en hauteur et saut en longueur, avec ou sans course d'élan. L'utilisation de cette compétence requiert une bonne coordination musculaire et un entraînement continu.

> Le **saut en hauteur** nécessite un élan d'au moins 6 mètres. Le sauteur en hauteur passe l'obstacle en position quasiment horizontale, mais atterrit à la verticale sur ses pieds. Cette compétence permet aussi au voleur-acrobate de bondir de points d'appui en points d'appui. Si une étape intermédiaire plus élevée, ou une succession de ces étapes, permet au personnage de conserver sa vitesse, il peut alors rebondir depuis ce niveau. Le sauteur peut sinon simplement choisir d'atterrir au sommet d'une surface plus élevée. De telles surfaces (pour y atterrir ou y rebondir) doivent se trouver sous une hauteur maximale par rapport au niveau d'où est effectué le saut. Cette hauteur maximale est la plus élevée des deux suivantes : 1,20 mètre ou 60 cm sous la hauteur maximale d'un saut en hauteur normal. Dans tous les cas, le voleur-acrobate se retrouve sur ses pieds en un segment. Ceux qui ne sont pas voleurs-acrobates peuvent effectuer un saut en hauteur de 90 cm sans difficulté (c'est à dire par-dessus un obstacle de 90 cm et non pas atterrir sur une surface à 90 cm de haut).

---

[31] Exceptions : si un voleur-acrobate a 17 en Dextérité, il pourra faire évoluer ces habilités au 7ème niveau lorsque lui-même atteindra le 7ème niveau de voleur-acrobate ; s'il a 18 en Dextérité, il pourra les faire évoluer jusqu'au 8ème niveau lorsqu'il atteindra ce niveau et s'il a 19 en Dextérité, alors il pourra les faire évoluer jusqu'au 9ème niveau une fois qu'il aura atteint ce niveau.

[32] Balançoire utilisée dans les cirques, un genre de « tape-cul », encore appelée planche coréenne.

Le **saut en longueur** porte bien son nom. Il ne requiert qu'un segment pour être accompli. Un saut *avec élan* nécessite une course d'au moins 6 mètres. Pour les sauts *sans élan*, le voleur-acrobate peut bondir vers l'avant au maximum de la distance ou vers l'arrière à la moitié de cette distance, dans le but de se mettre à portée de combat ou de s'en éloigner, si le MD estime cela possible. Les distances données dans les tableaux suivants supposent que le personnage atterrit sur ses pieds. Si le personnage désire bondir à un endroit plus éloigné, 60 cm de plus peuvent être sautés, mais le personnage atterrira à plat ventre et prendra 2 segments pour se remettre sur pieds. Une distance complémentaire de 90 cm au-delà du maximum peut être envisagée, mais il existe un risque d'échec de 25% et la période de récupération est de 3 segments ; 1,20 m présentent un risque de 50% et nécessitent 4 segments pour se relever. Enfin, la distance maximale donnée dans les tableaux peut être dépassée de 1,50 m, mais le risque d'échec est de 75% pour un délai de 5 segments avant de pouvoir se relever. Ceux qui ne sont pas voleur-acrobate peuvent effectuer un saut en longueur jusqu'à 1,20 m sans élan et jusqu'à 2,40 m avec élan. Ils atterriront toujours à plat ventre et mettront un round pour se relever.

Naturellement, aucun poids supplémentaire ou armure encombrante ne peuvent être portés pour les sauts en hauteur ou en longueur.

Acrobatie : combine toutes sortes de disciplines de gymnastique – acrobaties, roulades, sauts, équilibre sur les mains et ainsi de suite. Ces manœuvres sont utilisées en attaque, en dérobade défensive et en saut/chute. Les manœuvres acrobatiques apportent les bénéfices suivants :

Attaque : le pourcentage indiqué s'ajoute à la chance de réussite du personnage dans un combat de pugilat. Les personnages qui ne sont pas des voleurs-acrobates ne bénéficient pas des bénéfices des manœuvres acrobatiques.

Dérobade : cette habilité permet au personnage d'esquiver des attaques dirigées contre lui – aussi bien des attaques magiques qui le visent personnellement (ou qui englobent une zone d'effet relativement petite, de l'ordre de quelques mètres carrés, de laquelle le voleur-acrobate peut facilement se sortir) que des attaques au corps-à-corps – dans le cas où, et seulement où, le voleur-acrobate a l'initiative. Dans tous les cas, la chance de base pour réussir ne peut pas excéder 60%, mais elle peut toutefois être ajustée par la dextérité et/ou la race. L'exécution d'une manœuvre de dérobade de quelque sorte que ce soit ne prend que 1 segment.

Chute : le pourcentage indique la chance pour que le voleur-acrobate ne prenne aucun dégât après une chute de la hauteur indiquée. Ainsi, au 6ème niveau, il y a 25% de chance que le personnage ne subisse aucun dégât après une chute de 3 mètres. Si des dommages sont infligés (c.-à-d. si le tirage est raté) ces derniers sont calculés en fonction du pourcentage d'échec appliqué aux dégâts normaux. Prenons à nouveau le cas du voleur-acrobate de niveau 6 qui chute de 3 mètres et qui échoue à son tirage en obtenant plus que 25%. Le pourcentage qu'il avait de tomber est de 75% (100 – 25). Les dégâts pour une chute de 3 mètres sont de 1d6 : le personnage ne subira que 75% de ces dégâts, arrondis au plus bas. À noter qu'au 9ème niveau, il n'est plus possible que le voleur-acrobate prenne des dégâts suite à une chute de 3 mètres et il y a 25% de chance pour qu'il ne subisse pas non plus de dégâts après une chute de 6 mètres. Dans le cas où des dégâts sont indiqués, on applique alors le pourcentage à ceux occasionnés par la hauteur de chute réelle. Exemple : un voleur-acrobate de 23ème niveau est poussé d'une corde raide et chute de 18 mètres sur les rochers en dessous. Aucun dégât n'aurait été infligé si la chute n'avait été que de 15 mètres ou moins, mais dans une chute de 18 mètres, le corps du personnage atteint une haute vélocité : ainsi, à moins qu'un tirage de moins de 20% ne soit obtenu, le voleur-acrobate subira 80% des dommages normaux pour une chute de 18 mètres, soit 80% de 6d6. Les chutes d'une hauteur plus importante que la hauteur de « sécurité » pour un voleur-acrobate donné ajoutent leurs dégâts supplémentaires au total des dommages de la chute, sans tenir compte de l'élimination des distances plus courtes. Ainsi, dans l'exemple précédent, le voleur-acrobate tombant d'une hauteur de 21 mètres, au lieu de 18, subira 80% des dégâts pour une chute de 18 mètres (80% des 6d6), plus 100% de 7d6. Pour une chute de 24 mètres, 100% de 8d6 seront ajoutés ; le total des dégâts pour une chute de 24 mètres serait alors de 15d6 + 80% de 6d6.



Pour tous les aspects autres que ceux indiqués plus haut, le voleur-acrobate est considéré comme un voleur. Cela inclut l'obtention de suivants et les autres habilités spéciales comme l'attaque dans le dos.

Des voleurs-acrobates feront partie d'une guilde de voleurs « normaux » si de tels personnages existent sur le territoire contrôlé par la guilde. Ils peuvent être les leaders de telles organisations, car ils sont considérés comme des voleurs réguliers par leurs semblables.

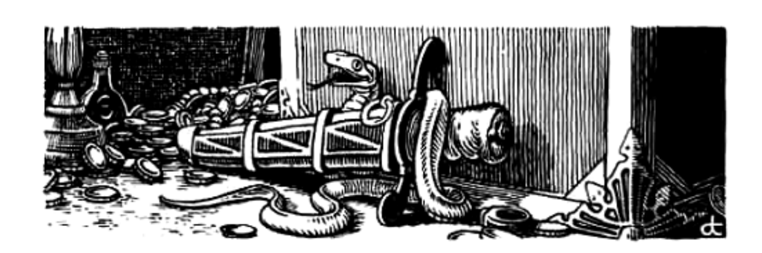


Tableau 63 – Voleur-Acrobate – Facultés de voleur-acrobate

Niveau du				Saut en longueur		Manœuvres acrobatiques		
voleur-acrobate	Funambulisme	Saut à la perche	Saut en hauteur	sans élan	avec élan	Attaque	Dérobade	Chute
6	75%	2,70 m	1,20 m	1,50 m	2,70 m	6%	10%	25%, 3 m
7	80%	2,85 m	1,27 m	1,65 m	2,85 m	7%	15%	50%, 3 m
8	85%	3,00 m	1,35 m	1,80 m	3,00 m	8%	20%	75%, 3 m
9	90%	3,15 m	1,42 m	1,95 m	3,15 m	9%	25%	25%, 6 m
10	95%	3,30 m	1,50 m	2,10 m	3,30 m	10%	30%	50%, 6 m
11	100%	3,45 m	1,57 m	2,25 m	3,45 m	11%	35%	75%, 6 m
12	100%	3,60 m	1,65 m	2,40 m	3,60 m	12%	40%	25%, 9 m
13	100%	3,75 m	1,72 m	2,55 m	3,90 m	13%	45%	50%, 9 m
14	100%(a)	3,90 m	1,87 m	2,70 m	4,20 m	14%	50%	75%, 9 m
15	100%(a)	4,05 m	1,95 m	2,85 m	4,50 m	15%	52%	20%, 12 m
16	100%(b)	4,20 m	2,10 m	3,00 m	4,80 m	16%	54%	40%, 12 m
17	100%(b)	4,35 m	2,25 m	3,15 m	5,10 m	17%	56%	60%, 12 m
18	100%(c)	4,50 m	2,40 m	3,30 m	5,40 m	18%	58%	80%, 12 m
19	100%(c)	4,65 m	2,55 m	3,45 m	5,70 m	19%	60%	20%, 15 m
20	100%(c)	4,80 m	2,70 m	3,60 m	6,00 m	20%	60%	40%, 15 m
21	100%(c)	4,95 m	2,70 m	3,60 m	6,30 m	20%	60%	60%, 15 m
22	100%(d)	5,10 m	2,70 m	3,60 m	6,60 m	20%	60%	80%, 15 m
23	100%(d)	5,25 m	2,70 m	3,60 m	6,60 m	20%	60%	20%, 18 m

Note à propos du tableau ci-dessus :

Les explications concernant les renvois (a) à (d) sont données page suivante dans le § Limites d'encombrement.

Tableau 64 – Voleur-Acrobate – Ajustements des facultés dus à la dextérité et à la force

Caractéristique	Dextérité	Dextérité	Force	Force		Dextérité		
Score du				Saut en longueur		Manœuvres acrobatiques		
voleur-acrobate	Funambulisme	Saut à la perche	Saut en hauteur	Sans élan	Avec élan	Attaque	Dérobade	Chute
16	+5%	-	-	-	+ 0,15 m	+1%	+2%	-
17	+10%	+ 0,30 m	+ 0,07 m	+ 0,07 m	+ 0,30 m	+2%	+3%	-
18	+15%	+ 0,60 m	+ 0,15 m	+ 0,15 m	+ 0,60 m	+3%	+5%	+ 1,50 m
19	+20%	+ 0,90 m	+ 0,20 m	+ 0,20 m	+ 0,90 m	+4%	+8%	+ 3,00 m
20	+25%	+ 1,20 m	+ 0,25 m	+ 0,25 m	+ 1,20 m	+5%	+10%	+ 4,50m
21	+30%	+ 1,50 m	+ 0,30 m	+ 0,30 m	+ 1,50 m	+6%	+12%	+ 6,00 m
22	+35%	+ 1,80 m	+ 0,35 m	+ 0,35 m	+ 1,80 m	+7%	+15%	+ 7,50 m
23	+40%	+ 2,10 m	+ 0,40 m	+ 0,40 m	+ 2,10 m	+8%	+18%	+ 9,00 m
24	+45%	+ 2,40 m	+ 0,50 m	+ 0,50 m	+ 2,50 m	+9%	+20%	+10,50 m
25	+50%	+ 2,70 m	+ 0,60 m	+ 0,60 m	+ 3,00 m	+10%	+25%	+ 12,00 m

Note à propos du tableau ci-dessus :

Certains ajustements dépendent de la force et d'autres de la dextérité : la caractéristique concernée est indiquée en entête de colonne.

Tableau 65 – Voleur-Acrobate – Ajustements des facultés dus à la race

Niveau du				Saut en longueur		Manœuvres acrobatiques		
voleur-acrobate	Funambulisme	Saut à la perche	Saut en hauteur	sans élan	avec élan	Attaque	Dérobade	Chute
Demi-elfe	+5%	-	-	-	-	+5%	-	-
Demi-orque	-	-	-	-	-	-	-	+10%
Elfe	+10%	-	-	-	- 0,30 m	-	+5%	+5%
Gnome	-	- 0,60 m	- 0,30 m	- 0,45 m	- 1,20 m	+5%	+5%	-
Nain	-5%	- 0,60 m	- 0,30 m	- 0,60 m	- 0,90 m	+10%	+5%	-
Petite-gens	-	- 0,60 m	- 0,30 m	- 0,45 m	- 1,20 m	+5%	+10%	+5%

Tableau 66 – Voleur-Acrobate – Ajustements des facultés dus à l'armure portée

Armure du				Saut en longueur		Manœuvres acrobatiques		
voleur-acrobate	Funambulisme	Saut à la perche	Saut en hauteur	sans élan	avec élan	Attaque	Dérobade	Chute
Aucune*	+5%	+ 0,30 m	+0,30 m	+ 0,15 m	+0,30 m	+2%	+4%	+ 1,50 m
Cuir	-	-	-	-	-	-	-	-
Cuir clouté**	-10%	- 0,30 m	- 0,30 m	- 0,15 m	- 0,15 m	-10%	-10%	- 1,50 m
Hoqueton**	-10%	- 0,30 m	- 0,30 m	- 0,15 m	- 0,15 m	-10%	-10%	- 1,50 m
Cotte de mailles elfique**	-	- 0,15 m	- 0,15 m	-	-	-5%	-5%	-

Notes à propos du tableau ci-dessus :

* Cette catégorie s'applique si le voleur porte des bracelets de défense et/ou une cape, mais pas pour de gros objets de protection

** Aucuns bonus aux facultés de voleur-acrobate dus à la dextérité ne s'appliquent lorsque le voleur-acrobate porte une armure autre qu'une simple armure de cuir. En revanche, les éventuels malus dus à la dextérité s'appliquent dans tous les cas.

Limites d'encombrement : le voleur-acrobate doit veiller à limiter son encombrement et le poids qu'il transporte s'il veut pouvoir utiliser ses facultés spéciales.

Tableau 67 – Voleur-Acrobate – Limite d'encombrement

Niveau du voleur-acrobate	Poids/encombrement « associé au corps »*	Poids/encombrement supplémentaire (porté) **
6	450 po	100 po
7	460 po	200 po
8	470 po	300 po
9	480 po	400 po
10	490 po	500 po
11	500 po	600 po
12	510 po	700 po
13	520 po	850 po
14	530 po	1000 po [a]
15	540 po	1500 po [a]
16	550 po	2000 po [b]
17	570 po	2250 po [b]
18	600 po	2500 po [c]
19	625 po	2750 po [c]
20	650 po	3000 po [c]
21	660 po	3500 po [c]
22	670 po	4000 po [d]
23	700 po	4000 po [d]

Notes à propos du tableau ci-dessus :

* Le terme poids/encombrement « associé au corps » fait strictement référence aux vêtements, aux accessoires, à l'armure et aux armes du personnage. En voici un exemple pour un personnage typique :

Vêtements	20 po
Armure de cuir	150 po
Bottes légères	30 po
Ceinture	3 po
Bourse de ceinture, grande	10 po
Bourse de ceinture, petite	5po
Cape à capuchon	25 po
Dague et fourreau......................................	10 po
Épée courte et fourreau	35 po
SOUS-TOTAL	288 po
Reste pour l'équipement additionnel et/ou butin (pas plus que)	162 po
TOTAL	450 po
	(Maximum pour le niveau 6)

Quand le voleur-acrobate tente d'utiliser ses facultés spéciales, il ne doit pas porter plus de poids/encombrement que la limite autorisée (sauf pour le funambulisme). Ainsi, le butin sera généralement transporté dans un sac tenu à la main, dans le but de pouvoir s'en soulager rapidement pour être capable de sauter ou d'effectuer des manœuvres acrobatiques. *Aucun sac à dos* ne peut être porté pendant que le voleur-acrobate utilise ses facultés spéciales autres que le funambulisme. L'habilité d'escalade du voleur-acrobate suppose que seul le poids/encombrement stipulé est porté.

** Le terme poids/encombrement supplémentaire (porté) fait strictement référence au poids porté pendant le funambulisme. Étant donné que ce mode de déplacement est relativement lent, un tel encombrement n'est pas un problème tant que le poids est réparti et correctement équilibré. Ainsi, un voleur-acrobate de 14ème niveau peut transporter un fardeau supplémentaire de 1000 po de poids/encombrement en marchant sur une corde raide, mais ne doit pas s'attendre à pouvoir évoluer librement en sautant, en sautant à la perche ou en effectuant des manœuvres acrobatiques avec une charge complémentaire de 50 kilogramme (1000 po). Au 22ème niveau, une personne de 200 kilogrammes (peut-être un homme avec une plate) pourrait être transporté sur le dos du voleur-acrobate, à partir du moment où cet individu ne perturbe pas l'équilibre en bougeant.

(a) : ou capacité à conserver son équilibre sans charge supplémentaire par un vent modéré sans pénalité aux chances de réussite

(b) : ou capacité à conserver son équilibre sans charge supplémentaire par un vent fort sans pénalité aux chances de réussite, ou capacité à conserver son équilibre avec une charge de 1000 po supplémentaire par un vent modéré sans pénalité aux chances de réussite

(c) : ou capacité à conserver son équilibre avec une charge de 1000 po supplémentaire par un vent fort sans pénalité aux chances de réussite, ou capacité à conserver son équilibre avec une charge de 2000 po supplémentaire par un vent modéré sans pénalité aux chances de réussite

(d) : ou capacité à conserver son équilibre avec une charge de 2000 po supplémentaire par un vent fort sans pénalité aux chances de réussite, ou capacité à conserver son équilibre avec une charge de 3000 po supplémentaire par un vent modéré sans pénalité aux chances de réussite

Tableau 68 – Voleur-Acrobate – Table de progression

Points d'expérience	Niveau	Dés de vie (d6)*	Titre
20 001 – 45 000	6	6	Cambrioleur-Acrobate
45 001 – 75 000	7	7	Maître Cambrioleur-Acrobate
75 001 – 125 000	8	8	Monte-en-l'Air Acrobate
125 001 – 180 000	9	9	Maître Monte-en-l'Air Acrobate
180 001 – 250 000	10	10	Voleur-Acrobate
250 001 – 500 000	11	10+2	Maître Voleur-Acrobate
500 001 – 750 000	12	10+4	Maître Voleur-Acrobate (niveau 12)

Notes à propos du tableau ci-dessus :

250 000 points d'expérience par niveau pour chaque niveau supplémentaire au-delà du 12ème.

* nombre de d6 à totaliser, ajustés le cas échéant par la constitution, pour obtenir les points de vie. Les voleurs-acrobates gagnent 2 points de vie par niveau après le 10ème.

L'ASSASSIN

L'assassin est une classe apparentée au voleur et il utilise, entre autres, les facultés du voleur. Pour devenir assassin, un personnage doit avoir une force minimale de 12, une intelligence minimale de 11 et une dextérité minimale de 12. Les assassins n'obtiennent pas de bonus à leurs points d'expérience.

Les assassins, comme les voleurs, déterminent leurs points de vie avec des dés à 6 faces (d6). Les assassins sont obligatoirement mauvais (le fait de tuer des humains et semi-humains et d'autres formes de vie intelligente, et ceci uniquement pour le profit, est totalement opposé aux préceptes de bonté). Ils peuvent être d'alignement neutre mauvais, chaotique mauvais ou loyal mauvais. Comme ils peuvent utiliser toutes les armes et les boucliers, les assassins se battent généralement mieux que les voleurs.

Un personnage assassin n'est pas obligé de s'enrôler dans la Guilde d'Assassins de la ville où il réside, mais tous les personnages non-joueurs assassins qu'il pourra rencontrer seront affiliés à de telles guildes. Il existe une guilde dans chaque ville et chacune contrôle jalousement un territoire de 15 à 150 kilomètres autour de la ville. Un assassin découvert à l'intérieur du territoire de la guilde se verra proposer de s'engager dans celle-ci et donc de passer sous le commandement du Maître de la Guilde. Le personnage peut refuser, mais s'il commet un assassinat sans être membre de la guilde, il sera alors en danger de mort. Vous trouverez plus de détails sur les guildes dans les paragraphes suivants.

L'assassin a plusieurs compétences particulières et plusieurs fonctions, mais sa fonction principale est l'assassinat.

Poison : il peut utiliser le poison, ingestif ou insinuatif. Le poison ingestif doit être mêlé à de la nourriture ou de la boisson et le personnage doit expliquer en détail au MD comment il compte s'y prendre. Le MD tirera les conséquences de ces actes. Un assassin utilisant un poison insinuatif sur une arme (voir § Poison) court le risque de se faire repérer. Tous les non-assassins dans un rayon de 3 mètres autour de l'arme (hors de son fourreau) ont 10% de chance, cumulative, par round de remarquer le poison et de réagir en conséquence : dans 20% des cas, ils attaqueront l'assassin, dans 50% des cas, ils appelleront la garde et dans 30% des cas, ils appelleront la garde et attaqueront ensuite l'assassin.

Exemple : un assassin dégaine une dague empoisonnée. Le premier round, deux personnes voient l'assassin. On tire un dé de pourcentage pour chacune d'entre elles, mais, à moins que le tirage ne soit inférieur à 10%, elles ne remarquent pas le poison. Le round suivant, les deux premières personnes ont 20% de chance de remarquer le poison et les éventuels nouveaux arrivants ont chacun 10%. Si l'un des passants repère le poison, on effectue un nouveau tirage pour déterminer sa réaction. Si le résultat est entre 01 et 20, ils attaquent l'assassin. S'il est entre 21 et 70, ils hurlent pour appeler la garde. Entre 71 et 00 (100) ils appellent la garde puis attaquent l'assassin.

Assassinat : les assassins utilisent la même table de combat que les voleurs et bénéficient des mêmes avantages lorsqu'ils frappent dans le dos. Mais s'ils *surprennent* leur victime, ils peuvent tenter de l'assassiner. Le MD fait alors un tirage sur la table des assassinats. Prenez comme base d'évaluation que l'assassin a environ 50% de chances de tuer sa victime. Si l'assassinat échoue, la victime subit quand même les dégâts de l'arme plus les éventuels bonus. Évidement, si l'arme est empoisonnée, la victime en subira les conséquences et aura tout de même le droit à un jet de protection contre le poison.

L'assassin doit décider et annoncer au MD, *avant d'attaquer*, de sa technique de combat : assassinat, frappe dans le dos ou combat normal.

Le fait de réussir un assassinat rapporte des points d'expérience, aussi bien du fait de la victime que pour le salaire gagné. Le MD déterminera les points d'expérience selon les règles habituelles, expliquées dans le **Guide du Maître**. Une idée des salaires qui peuvent être versés (en pièces d'or) est donnée dans le tableau suivant :

Tableau 69 – Assassin – Salaire minimum pour un assassinat

Niveau de l'assassin	Niveau de la victime * 0	1-2	3-4	5-6	7-9	10-12	13-15	16+
1	50	100	150	200	250	-	-	-
2	60	120	175	250	300	350	-	-
3	75	150	225	300	400	500	-	-
4	100	200	300	450	600	750	1000	-
5	150	300	450	700	900	1100	1300	1500
6	250	500	750	1000	1300	1600	2000	2500
7	400	800	1200	1600	2000	2500	3500	4500
8	600	1200	1800	2400	3000	3750	5000	7500
9	850	1700	2600	3500	4400	6000	7500	10000
10	1200	2400	3600	4800	6000	8000	10000	15000
11	1700	3500	5100	7000	9000	12000	15000	20000
12	2500	5000	7500	10000	13000	17500	20000	25000
13	3500	7000	11000	15000	19000	25000	32500	40000
14	5000	10000	15000	20000	27500	35000	45000	60000
15	10000	20000	35000	50000	75000	100000	150000	250000

Note à propos du tableau ci-dessus :

* des victimes importantes, populaires et/ou nobles seront considérées comme étant au dessus de leur niveau réel en ce qui concerne le salaire payé à l'assassin. Par exemple, le dirigeant d'une ville, généreux et juste (donc populaire), sera peut-être du 4ème niveau, mais pour le paiement de son assassinat, on le considèrera comme étant de trois fois son niveau.

Apprentissage de langues : un assassin ayant 15 ou plus en intelligence peut apprendre une langue d'alignement en plus de la sienne (ou même la langue secrète des druides ou l'argot des voleurs). Ceci n'est possible qu'à partir du 9ème niveau (Assassin) et à chaque niveau supplémentaire une nouvelle langue peut être apprise jusqu'à un maximum de 4 langues : 15 en intelligence = 1 langue ; 16 = 2 ; 17 = 3 ; 18 = 4 Il faudrait donc être au 12ème niveau (Chef Assassin) et avoir 18 en intelligence pour parler 4 langues d'alignement ou secrètes, en plus de sa propre langue d'alignement. L'assassin peut choisir parmi les langues suivantes : chaotique bon, chaotique mauvais, chaotique neutre, loyal bon, loyal mauvais, loyal neutre, neutre bon, neutre mauvais, neutre absolu, argot des voleurs et druidique.

Déguisement : le déguisement peut servir pour empoisonner, surprendre une victime ou être utilisé pour beaucoup d'autres raisons. L'assassin peut se déguiser en n'importe quelle personne humaine, semi-humaine ou humanoïde des deux sexes. Grâce au déguisement, il peut paraître plus petit de 5 à 7 cm ou plus grand de 10 à 12 cm, plus maigre ou plus gros. L'assassin peut aussi se faire passer pour n'importe quelle classe, pour un pèlerin, pour un marchand, etc. Mais il y a bien sûr une chance que les personnes qui l'entourent s'aperçoivent du déguisement. Le pourcentage de base est de 2% par jour + 2% si l'assassin se fait passer pour une personne d'une autre classe, +2% pour une autre race, +2% pour un autre sexe (donc un maximum de 8%). Chaque personne entourant l'assassin aura droit à un tirage au moment où elle voit l'assassin déguisé pour la première fois, puis un deuxième tirage 24 heures après. Le pourcentage de détection de déguisement descend de 1% pour chaque point en dessous de 24 de la somme de la sagesse et de l'intelligence : une personne ayant un total d'intelligence et de sagesse de 20 réduit ses chances de percer à jour l'assassin de 4%. L'inverse est également valable : un total d'intelligence et de sagesse dépassant 30 augmente le pourcentage de 1% par point au dessus. Note : le sort de *vision réelle*, le sort de *détection d'un déguisement* ou un *bâtonnet de détection de l'ennemi* révèleront un assassin déguisé. Les sorts de *détection du mal*, *perception des alignements* peuvent aussi jeter le doute sur la vraie nature de l'assassin lorsqu'il endosse le déguisement d'une personne ou d'une classe réputée comme bonne.

Espionnage : une autre fonction des assassins est l'espionnage, habilité qui peut être couplée avec le vol d'un objet ou d'informations. Le MD dispose de tous les éléments pour déterminer la durée et les chances de réussite d'une mission d'espionnage.

Facultés de voleur : les assassins disposent des habilités de voleur, avec certaines restrictions. L'habilité à frapper dans le dos est exactement la même que celle des voleurs, mais ils utilisent les autres facultés comme s'ils étaient deux niveaux au-dessous de leur niveau réel : un assassin de 3ème niveau a les habilités d'un voleur de niveau 1, un assassin de 4ème niveau celles d'un voleur de 2ème niveau, etc.

Un assassin ne peut pas engager de compagnons d'armes avant le 4ème niveau. À ce niveau, il peut employer des assassins de bas niveaux. À partir du 8ème niveau, il peut engager des voleurs et au 12ème niveau, il lui est possible d'engager des personnages de toutes classes. Bien entendu, seuls des personnages mauvais se mettront au service d'un assassin. Le nombre total de compagnons d'armes de l'assassin est déterminé par son charisme. L'assassin peut aussi avoir des suivants, mais seulement aux deux niveaux les plus élevés.

Un assassin de 13ème niveau (Maître Assassin) ayant assez de points d'expérience pour passer au 14ème niveau doit, pour accéder à ce niveau, soit assassiner le maître de la Guilde des Assassin locale (niveau 14), soit le provoquer dans un duel à mort. Il en va de même pour un assassin de niveau 14 désirant devenir le Grand-Père des Assassins (niveau 15). Notez bien que la tricherie, la roublardise, les pièges et toutes les formes possibles de coups fourrés sont considérés comme tout à fait normaux chez les assassins. Un personnage de haut niveau peut très bien accepter un duel et faire tuer son adversaire par des archers, par exemple.

Un Maître de Guilde des Assassins commande 7-28 membres de la guilde. Lors d'un changement de Maître de Guilde, chacun des anciens membres a 75% de chance de quitter la région. Le nouveau Maître devra enrôler d'autres assassins. Ceux-ci seront tous au niveau 1 mais peuvent monter en niveau. Le

nombre total de ces suivants sera déterminé par le MD. Ces suivants viennent grossir le nombre de compagnons d'armes et ne comptent pas dans le maximum imposé par le charisme. Les membres de la guilde n'obéissent et ne sont fidèles qu'à la force, au pouvoir et au profit.

Le quartier général du Grand-Père des Assassins peut se trouver n'importe où et sous n'importe quelle forme – une caverne, un château, un monastère, un palais, un temple, etc. Il s'agit toujours d'un endroit très grand et très éloigné des villes – une lande solitaire au milieu d'un bois impénétrable, dans un marais éloigné, sur une île déserte, sur une côte difficile à atteindre ou perdu dans des collines ou au sommet d'une montagne. Lorsqu'un personnage devient le nouveau Grand-Père des Assassins, il doit payer aux suivants restés avec lui 1000 po pour chacun de leurs niveaux, détruire l'ancien quartier général et en construire un nouveau ailleurs.

Tableau 70 – Assassin – Table de progression

Points d'expérience	Niveau	Dés de vie (d6)*	Titre
0 – 1 500	1	1	Bravo (Apprenti)
1 501 – 3 000	2	2	Coupe-Jarret
3 001 – 6 000	3	3	Étrangleur
6 001 – 12 000	4	4	Meurtrier
12 001 – 25 000	5	5	Thug
25 001 – 50 000	6	6	Tueur
50 001 – 100 000	7	7	Égorgeur
100 001 – 200 000	8	8	Exécuteur
200 001 – 300 000	9	9	Assassin
300 001 – 425 000	10	10	Expert Assassin
425 001 – 575 000	11	11	Haut Assassin
575 001 – 750 000	12	12	Chef Assassin
750 001 – 1 000 000	13	13	Maître Assassin
1 000 001 – 1 500 000	14	14	Maître de Guilde des Assassins
1 500 001 et plus	15	15	Grand-Père des Assassins

Note à propos du tableau ci-dessus :

* nombre de d6 à totaliser, ajustés le cas échéant par la constitution, pour obtenir les points de vie.

LE MOINE

Le moine est un personnage inhabituel, difficile à qualifier[33]et peut-être le plus redoutable. Pour être moine, un personnage doit avoir une force minimale de 15, une sagesse minimale de 15, une dextérité minimale de 15, et une constitution minimale de 11. Les moines n'obtiennent jamais de bonus aux points d'expérience reçus.

Les moines sont des ascètes monastiques qui pratiquent un entrainement et se plient à une discipline mentale et physique rigoureuse afin de devenir meilleurs. Par conséquent, ils doivent toujours être d'alignement loyal, bien qu'ils puissent être bons, neutres ou mauvais selon leur approche de la loyauté. Un moine qui, pour quelque raison que ce soit, perdrait son alignement loyal, perdrait aussi toutes ses habilités de moine et devrait recommencer comme personnage de 1er niveau. Les personnages non-joueurs moines seront de l'alignement suivant : 50% loyal bon, 35% loyal neutre et 15% loyal mauvais.

Un bref aperçu de la table de progression montre que le moine a l'air assez faible, même si l'on considère qu'à son niveau maximum il a 18 dés de vie, à 4 faces cependant, ce qui lui donne une moyenne de 45 points vie (plus les éventuels bonus de constitution), même s'il peut choisir parmi un éventail d'armes assez large.

Restrictions : la dextérité ne donne pas d'ajustement à la classe d'armure d'un moine. La force ne donne pas de bonus au tirage pour toucher du moine ou aux dégâts, qu'il s'agisse de combat à mains nues ou avec une arme. Le moine ne peut pas porter d'armure ni de bouclier. Un moine ne peut pas lancer de sorts. Il ne peut même pas utiliser d'huile enflammée. Cela semble faire du moine une classe assez faible, mais cette impression est fausse, car les moines ont leurs propres capacités bien spéciales d'attaque et de défense, certains autres pouvoirs, la plupart des habilités de voleur, ainsi que certaines capacités cléricales. Ainsi, bien que cette classe ait des revers, elle n'en est pas moins forte.

Bonus aux dégâts avec les armes : en ce qui concerne le combat, les moines attaquent sur la même table que les clercs. Cependant, ils ajoutent aux dégâts infligés un bonus égal à la moitié de leur niveau lorsqu'ils arrivent à toucher avec une arme, ceci pour simuler leur étude et leur connaissance des armes et de l'anatomie. Au 1er niveau, un moine ajoute ½ point aux dégâts de son arme. Un moine de 2ème niveau aura un bonus de 1 point, 1 ½ points au niveau 3, etc. Au niveau 17, le Grand-Maître des Fleurs touchant un adversaire avec une épée longue, par exemple, obtiendra un bonus de 8 ½ points aux dommages, soit 1d8+8,5 points de dégâts. Mais en fait, les moines de niveau moyen ou plus se battent mieux sans armes, à mains nues, malgré ce bonus aux dégâts.

Combat à mains nues : les dégâts d'une attaque à mains nues sont indiqués dans le tableau des facultés de moine. Mais en plus, le moine a la faculté d'étourdir son adversaire, voire même de le tuer. Un moine étourdit son adversaire pour 1-6 rounds (1d6) si le tirage du moine au d20 pour toucher dépasse de 5 ou plus le nombre requis pour toucher. Par exemple, si 15 est le nombre requis pour toucher, il faudra obtenir un 20 pour étourdir. Le pourcentage de tuer à mains nues est égal à la classe d'armure de l'adversaire, plus le nombre de niveaux du moine au dessus de 7. Une classe d'armure de -1, par exemple, donnerait un pourcentage négatif de tuer, mais un moine de niveau 9 (2 au dessus du 7ème) aurait alors 1% de chance de le tuer. À noter que 1) le moine doit réussir son tirage pour toucher, 2) le coup doit étourdir l'adversaire, 3) le tirage du pourcentage doit donner un résultat inférieur ou égal à la classe d'armure de l'adversaire modifiée par le nombre de niveaux du moine au-delà du 7ème, afin de tuer net. Le combat à mains nues permet aussi au moine d'attaquer plusieurs fois par round dès qu'il atteint le 4ème niveau (Disciple). Le MD dispose de règles complémentaires quant aux attaques à mains nues, notamment contre des créatures particulières : il vous les délivrera en temps utile.

Éviter ou détourner les projectiles : un moine peut éviter ou détourner des projectiles non-magiques (flèches, carreaux, billes, dagues lancées, javelots, lance de fantassin, etc.), qui devraient le toucher, s'il réussit un jet de protection contre la pétrification pour chacun de ces projectiles.

Jets de protection améliorés : les moines font leurs jets de protection sur la table des voleurs. Mais si un moine réussit un jet de protection contre une forme d'attaque, il ne subit aucun dégât de celle-ci, même si l'attaque était une *boule de feu* par exemple. Au 9ème niveau (Maître du Vent du Nord) et au dessus, un moine ratant son jet de protection ne subit malgré cela que la moitié des dégâts potentiels délivrés par l'attaque. Ainsi, une boule de feu ne ferait que 50% des dégâts totaux si un moine de 9ème niveau ou plus ratait son jet de protection. Mais le regard d'un basilic, par exemple, pétrifierait tout de même un moine échouant à son jet de protection, même de niveau 9 ou plus.

Surprise : au 1er niveau, le moine a autant de chance d'être surpris[34] que n'importe quelle classe de personnage sans capacité particulière sur le sujet : 33 ⅓ % (1-2 sur 1d6). Ce pourcentage descend à 32% au 2ème niveau et descend ensuite de 2% par niveau. Il n'y a donc que 30% de chance qu'un moine de 3ème niveau soit surpris, 28% au 4ème niveau, 26% au 5ème, etc. Comme pour le ranger et le barbare, le moine fait profiter à son groupe de sa probabilité modifiée d'être surpris.

Habilités de voleur : les moines ont des habilités de voleur, qu'ils exercent comme un voleur de même niveau. Ces facultés de voleur sont les suivantes : *crochetage*, *détection/désamorçage de pièges*, *déplacement silencieux*, *dissimulation dans l'ombre*, *acuité auditive* et *escalade*.

Chute : bien que la chance de tomber en grimpant aux murs soit la même que celle d'un voleur de niveau égal, le moine, lui, peut éviter les dégâts dus à une chute, comme suit : au 4ème niveau (Disciple), un moine peut tomber de 6 mètres sans subir de dégâts s'il est à moins de 30 cm du mur. Au 6ème

[33] On aurait tendance à s'imaginer le moine comme un homme rondouillard dont le visage rougeaud et joufflu orne les couvercles de boîtes de camembert ou les étiquettes de bouteilles de bière. Mais il n'en est rien : il s'agit plutôt du moine à l'asiatique, comme les moines Shaolin, par exemple.

[34] Note de source Officielle (Polyhedron Magazine « Dispel Confusion ») : Non. La CA standard du moine, issue de son entrainement spécial s'applique toujours, même dans les situations de surprise, à moins que le MD n'en décide autrement.

niveau (Maître), un moine peut tomber d'une hauteur atteignant 9 mètres sans subir de dégâts s'il est à moins de 1,20 m du mur. Et enfin, à partir du 13ème niveau (Maître de l'Hiver), un moine peut tomber de n'importe quelle hauteur sans subir de dégâts s'il est à moins de 2,40 m du mur. Le moine doit avoir la possibilité de rester en contact périodique avec le mur pendant la chute. Le moine se sert du mur pour ralentir la chute, sans perdre, donc, de points de vie. À noter que bien qu'il soit fait référence à un mur, toute surface similaire telle que tronc d'arbre, flanc de falaise et autres, peut être utilisée par le moine pour ralentir sa chute.

Objets magiques limités : un moine ne pourra jamais posséder plus de 2 armes magiques et 3 autres objets magiques divers. Les autres objets devront être donnés à des institutions religieuses (tenues par des personnages non-joueurs). Le MD veillera à ce que le moine reverse ses surplus et rappellera au joueur que le non respect renouvelé de cette obligation peut être interprété comme un non respect de son alignement. Le moine peut utiliser les versions magiques des armes autorisées à la classe de moine, les anneaux et les objets magiques divers autorisés aux voleurs. Un moine ne peut utiliser *aucun* autre objet magique.

Dons de richesse : un peu à la manière des paladins, le moine ne peut garder qu'une faible partie des trésors qu'il gagne. Il conservera suffisamment d'argent pour subvenir à ses modestes besoins, payer et entretenir ses éventuels compagnons d'armes. Le surplus doit être versé à des institutions religieuses (tenues par des personnages non-joueurs). Le MD veillera à ce que le moine reverse ses surplus et rappellera au joueur que le non respect renouvelé de cette obligation peut être interprété comme un non respect de son alignement.

Tableau 71 – Moine – Facultés de moine

Niveau du moine	Classe d'armure effective	Vitesse	Nombre d'attaques à mains nues par round	Dégâts à mains nues	Bonus aux dégâts avec une arme	Chance d'être surpris	Habilité spéciale
1	10	15''	1	1-3	+½	33⅓ %	-
2	9	16''	1	1-4	+1	32%	-
3	8	17''	1	1-6	+1½	30%	A
4	7	18''	5/4	1-6	+2	28%	B
5	7	19''	5/4	2-7	+2½	26%	C
6	6	20''	3/2	2-8	+3	24%	D
7	5	21''	3/2	3-9	+3½	22%	E
8	4	22''	3/2	2-12	+4	20%	F
9	3	23''	2	3-12	+4½	18%	G
10	3	24''	2	3-13	+5	16%	H
11	2	25''	5/2	4-13	+5½	14%	I
12	1	26''	5/2	4-16	+6	12%	J
13	0	27''	5/2	5-17	+6½	10%	K
14	-1	28''	3	5-20	+7	8%	-
15	-1	29''	3	6-24	+7½	6%	-
16	-2	30''	4	5-30	+8	4%	-
17	-3	32''	4	8-32	+8½	2%	-

Notes à propos du tableau ci-dessus :

A : habilité, obtenue dès le 3ème niveau, de *langage animal* comme le sort de niveau 1 de druide

B : habilité de masquer son esprit afin que l'ESP n'ait que 30% de chance de réussite. Ce pouvoir est obtenu au 4ème niveau et le pourcentage de chance descend de 2% par niveau supplémentaire

C : au 5ème niveau, le moine n'est plus atteint pas les maladies et il est insensible aux sorts de *rapidité* et *lenteur*

D : habilité de s'induire en catalepsie pour se faire passer pour mort. Cela réussit parfaitement au 6ème niveau et le moine peut même abaisser la température de son corps et ralentir les battements de son cœur. Le moine peut maintenir cet état pendant un nombre de tours égal à deux fois son niveau, c'est-à-dire 12 tours (soit 120 mn ou 2 heures) au niveau 6, 14 au niveau 7, etc.

E : au 7ème niveau, le moine obtient l'habilité de guérir ses blessures. Le nombre de points vie récupérés est de 2-5 points (1d4+1), et ce nombre augmente d'un point par niveau au-delà du 7ème : 3-6 au niveau 8, 4-7 au niveau 9, etc. Cette habilité est utilisable une fois par jour.

F : habilité de *langage des plantes*, comme le sort de niveau 4 de druide. Cette faculté est obtenue à partir du niveau 8.

G : les sorts visant à *séduire*, *charmer*, *hypnotiser* ou *suggérer* n'ont que 50% de chance de faire effet sur un moine de 9ème niveau. Cette résistance augmente de 5% par niveau au-delà du 9ème. Ainsi, un moine de niveau 10 a 55% de chance de résister, 60 au 11ème niveau, etc. Si la résistance échoue, les jets de protection éventuellement autorisés sont toujours possibles.

H : lorsque le moine est sujet à des attaques télépathiques ou à des chocs mentaux (voir **Manuel des Monstres**, *Flagelleur Mental*, par exemple) il est considéré comme ayant 18 en intelligence grâce à sa discipline mentale.

I : au 11ème niveau, un moine est immunisé à tous les poisons.

J : les sorts de *quête religieuse* et *quête magique* sont sans effet sur un moine à partir du 12ème niveau

K : la dernière faculté obtenue est peut-être la plus terrible et la plus fabuleuse. Elle permet au moine de déclencher des vibrations dans le corps de sa victime (ces vibrations sont à peine ressenties par la victime et ne la gênent pas). Le moine contrôle alors ces vibrations et peut provoquer la mort lorsqu'il les arrête. Connue sous le nom de « paume palpitante », cette attaque peut virtuellement affecter n'importe quelle créature. Le moine déclenche les vibrations en touchant sa victime. Ce pouvoir est limité par les règles suivantes :

1) Il n'est utilisable qu'une seule fois par semaine. Une fois qu'il a annoncé qu'il désire l'utiliser, le moine dispose de 3 rounds pour toucher sa victime, sinon le pouvoir est perdu pour la semaine.

2) Il est sans effet sur les morts-vivants ou sur les créatures qui ne peuvent être touchées que par des armes magiques

3) La victime ne doit pas avoir plus de dés de vie que le moine, et, dans tous les cas, le total des points de vie de la créature ne doit pas dépasser de plus de 200% celui du moine ou le pouvoir est sans effet.

4) Le moine doit faire cesser les vibrations (par un mot de commande, ce qui entraînera la mort), dans un temps limité, sinon les vibrations s'arrêteront d'elles mêmes sans faire de dégâts. Ce temps limite est d'une journée par niveau du moine.

Le moine ne peut pas engager de compagnons d'armes ou de servants avant le 6ème niveau (Maître). À ce niveau, il peut employer des servants pour la durée d'une aventure uniquement. Il peut aussi, à partir de ce niveau, employer deux compagnons d'armes. Ces compagnons d'armes seront des guerriers (mais pas des paladins, ni des cavaliers, rangers ou barbares), des voleurs, des voleurs-acrobates ou des assassins. À chaque niveau suivant au-delà du 6ème, le moine peut engager un compagnon d'armes jusqu'au nombre maximum imposé par son charisme. Le moine obtient les services de suivants à partir du niveau 8 : voir plus loin.

Il ne peut exister qu'un nombre limité de moines au dessus du 7ème niveau (Maître Supérieur). Il n'existe que trois Maîtres des Dragons (niveau 8) et un seul de chaque niveau supérieur. Lorsqu'un moine atteint le nombre de points d'expérience suffisant pour passer au 8ème niveau, il n'obtient les habilités et pouvoirs liés à ce niveau que de façon temporaire : il doit rechercher et défaire en combat singulier, à mains nues, sans arme, ni objet magique, l'un des moines de niveau 8 : le Blanc, le Vert ou le Rouge. Le moine doit procéder de la même façon pour les niveaux supérieurs. Le perdant se retrouve au niveau précédent avec juste assez de points d'expérience pour ce niveau. Le moine sait où se trouve le moine qu'il doit combattre et il doit s'y rendre immédiatement ou perdre assez de points d'expérience pour se retrouver au début du niveau précédent. Dans le cas précédent, le moine reviendra donc au niveau 7 et devra regagner suffisamment d'expérience pour pouvoir faire une nouvelle tentative au niveau 8.

Suivants : en passant au niveau 8 et en prenant la place du moine qu'il vient de vaincre, le moine obtient les services de 2 à 5 moines de niveau 1 s'il dispose d'un monastère pour y installer son quartier général. Ces moines peuvent monter de niveau. Le moine gagne les services de 1 ou 2 moines de niveau 1 à chaque niveau supplémentaire.

Bien que les moines soient loyaux envers leur maître comme ses autres compagnons d'armes, ils quittent automatiquement son service lorsqu'ils atteignent le niveau 7 (Maître Supérieur).

Tous les suivants seront du même alignement que le moine et le quitteront s'il change d'alignement. Dans ce cas, le moine peut quand même gagner d'autres nouveaux suivants en montant de niveau. Les suivants du moine ne nécessitent aucun salaire.

Le moine peut installer ses quartiers dans le monastère du moine qu'il a vaincu pour atteindre le niveau 8, ou il peut en construire un. Dans ce cas, il aura le droit de garder jusqu'à 250 000 po pour financer cette construction. Il pourra ensuite conserver assez d'argent pour l'entretien du monastère.

Tableau 72 – Moine – Table de progression

Points d'expérience	Niveau	Dés de vie (d4)*	Titre
0 – 2 250	1	2	Novice
2 251 – 4 750	2	3	Initié
4 751 – 10 000	3	4	Frère
10 001 – 22 500	4	5	Disciple
22 501 – 47 500	5	6	Immaculé
47 501 – 98 000	6	7	Maître
98 001 – 200 000	7	8	Maître Supérieur
200 001 – 350 000	8	9	Maître des Dragons
350 001 – 500 000	9	10	Maître du Vent du Nord
500 001 – 700 000	10	11	Maître du Vent d'Ouest
700 001 – 950 000	11	12	Maître du Vent du Sud
950 001 – 1 250 000	12	13	Maître du Vent d'Est
1 250 001 – 1 750 000	13	14	Maître de l'Hiver
1 750 001 – 2 250 000	14	15	Maître de l'Automne
2 250 001 – 2 750 000	15	16	Maître de l'Été
2 750 001 – 3 250 000	16	17	Maître du Printemps
3 250 001 et plus	17	18	Grand Maître des Fleurs

Note à propos du tableau ci-dessus :

* nombre de d4 à totaliser, ajustés le cas échéant par la constitution, pour obtenir les points de vie. Au premier niveau, le moine totalise 2 dés à 4 faces pour déterminer ses points de vie, en y ajoutant son éventuel bonus de constitution pour chaque dé – soit 2 fois au premier niveau (source officielle : Polyhedron Magazine 16)

LE BARDE

Étant donné que cette classe de personnage cumule les fonctions de deux autres classes (le voleur et le guerrier) et permet, dans les hauts niveaux, de lancer des sorts, certains maîtres de jeu ne l'autorisent pas. Le MD est seul maître de son univers de jeu et c'est à lui d'autoriser ou non les joueurs à accéder à cette classe si particulière.

Un barde doit avoir une force minimale de 15, une sagesse minimale de 15, une dextérité minimale de 15, un charisme minimal de 15, une intelligence minimale de 12 et une constitution minimale de 10. Les bardes n'obtiennent pas de bonus aux points d'expérience reçus.

Le barde commence par être guerrier et doit rester guerrier jusqu'à ce qu'il ait au moins atteint le niveau 5. Après cela et avant d'atteindre le niveau 8, il doit changer de classe et devenir voleur. De nouveau, à tout moment entre le niveau 5 et le niveau 9 de voleur, il doit abandonner la profession de voleur et commencer des études druidiques : à ce moment, il est déjà barde sous tutelle druidique. Le barde peut être chaotique neutre, neutre bon, neutre mauvais ou loyal neutre.

Le personnage qui choisit d'être barde doit l'annoncer dès la création de son personnage. Pas question qu'un guerrier décide en cours de route de devenir un barde ou qu'un humain bi-classé guerrier/voleur décide d'être un barde. En effet, un barde doit respecter certaines contraintes. Il n'a pas le droit à la spécialisation. En revanche, il bénéficie tout de même des bonus de constitution de la classe de guerrier pour une constitution de 17 ou plus ainsi que de la force exceptionnelle (par contre, dès lors qu'il quitte sa classe de guerrier pour celle de voleur, il ne bénéficie plus de ces bonus de constitution réservés aux guerriers et il perd sa force exceptionnelle, ne les retrouvant plus jamais par la suite[35]). Il doit choisir ses armes et ses armures parmi celles qui lui sont autorisées en tant que barde, même lorsqu'il n'est encore que guerrier. Lorsque le guerrier devient un voleur, contrairement à un bi-classé guerrier/voleur, il peut utiliser ses capacités de guerrier précédemment acquises, même si son niveau de voleur est inférieur à celui de guerrier, mais toujours en tenant compte des restrictions sur les armes et les armures du barde. Il n'acquiert des points de vie en tant que voleur que lorsque son niveau de voleur dépasse celui de guerrier (même principe qu'un bi-classé).

Une fois que le barde devient Chansonnier (niveau 1), il obtient les contraintes et les avantages suivants :

Combat : le barde combat au niveau de guerrier précédemment atteint.

Facultés de voleur : le barde peut utiliser toutes les habilités de voleur au niveau qu'il a précédemment atteint en tant que voleur, y compris l'attaque dans le dos.

Jets de protection : le barde fait ses jets de protection sur la table la plus favorable entre guerrier, voleur ou druide (au niveau actuel du barde).

Langues connues : en fonction de son niveau, le barde acquiert de nouveaux langages, sans avoir besoin de les apprendre, à la différence des autres personnages, car cela fait partie de son apprentissage antérieur. Lorsque le barde devient Chansonnier (niveau 1) il connait déjà toutes les langues éventuellement acquises pendant ses classes précédentes, et/ou de par sa race s'il est demi-elfe, plus le druidique et l'argot des voleurs.

Pouvoirs druidiques : au 3ème niveau (Coryphée), le barde obtient les pouvoirs druidiques suivants : identification du type de plante, identification du type d'animal, identification de l'eau pure. Au 7ème niveau (Ménestrel), le barde obtient les pouvoirs druidiques suivants : immunité aux sorts de charme jetés par des créatures sylvestres (dryades, génies des eaux, sylphides, etc.) et habilité de se transformer trois fois par jour comme le druide (voir p.31).

Sorts druidiques : le barde peut choisir ses sorts parmi les sorts de druide, les obtient en priant son dieu et peut les lancer exactement comme un druide de même niveau, sans excéder le 12ème niveau d'habilité. C'est-à-dire qu'un barde de niveau 13 à 22 lance ses sorts au 12ème niveau de druide (ceci s'applique notamment à la durée, portée, etc.). Au 23ème niveau, le barde

[35] Sources : rubriques « Sage Advice », Dragon Magazine n°56 et n°136.

peut lancer ses sorts comme s'il était de niveau 13. Le barde ne bénéficie pas des éventuels sorts supplémentaires dus à la sagesse.

Instrument de musique : le barde doit toujours avoir un instrument de musique avec lui.

Habilité poétique : cette habilité du barde remonte le moral des créatures associées de 10% et inspire la férocité en attaque, en donnant +1 à la probabilité de toucher. Deux rounds continus et complets de poésie sont nécessaires pour provoquer ces deux effets, qui durent alors pendant 1 tour complet. À noter que le barde peut déclamer de la poésie tout en se battant (mais pas en chantant ou en lançant des sorts).

Chant spécial : lorsqu'un barde chante en s'accompagnant de son instrument, il annule l'effet du chant des harpies, ainsi que les autres attaques basées sur le chant. Il peut aussi faire taire les criards car ces créatures sont apaisées et calmées par les vibrations de l'instrument du barde.

Chant charmeur : en chantant et en jouant de son instrument, le barde peut aussi charmer la plupart des créatures. Il faut alors faire un tirage de pourcentage pour chaque créature qui se trouve dans un rayon de 4'' autour du barde (à l'exception des créatures associées au barde). Les créatures dont le résultat du tirage est inférieur ou égal au pourcentage de charme du barde, donné dans le tableau qui suit, doivent réussir un jet de protection contre les sorts ou elles seront charmées et resteront assises, béates, à écouter le chant et la musique du barde. Notez que même les créatures non charmées écouteront le barde pendant un round complet. Le barde peut implanter une *suggestion* (comme le sort de niveau 3 de magicien) chez les créatures charmées par son chant. Les créatures charmées doivent alors réussir un jet de protection à -2 contre les sorts ou subir les effets de la *suggestion*. Celles qui réussissent leur jet de protection résistent non seulement à la *suggestion*, mais sont aussi libérées totalement du charme musical du barde. Le barde ne peut essayer de charmer la même créature qu'une seule fois par jour. Un bruit très fort ou une attaque physique annulent immédiatement le charme mais pas la suggestion.

Savoir légendaire : grâce à ses études, le barde connait de nombreuses légendes et objets magiques et ce savoir augmente avec ses niveaux. Si le barde se trouve en présence d'une légende et qu'il réussit son tirage sous le pourcentage de savoir légendaire, il gagne des informations similaires à celles données par le sort de magicien *mythomancie* (voir p.152). De plus, sans même avoir à toucher un objet, le barde a un pourcentage similaire de déterminer ses propriétés magiques et son éventuel alignement. Cette habilité se limite aux :

- armures
- armes diverses
- objets magiques divers autorisés aux guerriers, voleurs ou druides
- potions
- anneaux
- bâtons, baguettes et bâtonnets autorisés aux guerriers, voleurs ou druides
- parchemins
- épées
- artefacts et reliques

Concernant les objets magiques divers, bâtons, baguettes et bâtonnets non autorisés aux guerriers, voleurs ou druides, le barde peut tout de même déchiffrer d'éventuels écrits figurant sur l'objet. Les bardes connaissent en effet toutes les runes, les glyphes, les caractères, les symboles, etc.

Utilisation d'objets magiques : les bardes peuvent utiliser les objets magiques autorisés aux druides (parchemins de sorts inclus), guerriers ou voleurs, du moment qu'ils respectent leurs limitations en armes et armures. Les bardes tirent les mêmes avantages (ou désavantages) des livres magiques (et autres ouvrages ou grimoires) accessibles aux druides, guerriers ou voleurs et ces livres peuvent leur permettre d'augmenter leurs capacités de voleur ou de guerrier au-delà de la norme (dans le cas d'un livre maléfique, on considérera le barde comme de la moins favorable des trois classes). Les objets magiques divers de nature musicale donnent des résultats supérieurs entre les mains d'un barde :

Tambours de panique : jet de protection effectué à -1
Trompe de la destruction : dégâts 50% plus importants
Lyre de construction : effets doublés
Flûte enchantée : double le nombre des rats en deux fois moins de temps

Si votre MD autorise les bardes dans sa campagne, il est fort possible que cette dernière puisse inclure des objets magiques spéciaux uniquement utilisables par les bardes.

Collège et association : le collège est une distinction très importante pour le barde. Il ne s'associera jamais avec un barde de collège inférieur. La seule exception est le Magna Alumnae qui aide, par ses conseils et ses suggestions, les bardes de tous collèges. Dans son univers de campagne, le MD peut décider que les évolutions de niveau ne se font que dans les collèges de barde correspondant au niveau à passer et que le barde doit se rendre dans le collège en question pour y évoluer.

Tableau 73 – Barde – Habilités et collèges de barde

Niveau du barde	Collège	Langues supplémentaires connues	Charme	Connaissance des objets et savoir légendaire
1	(stagiaire)	0	15%	0%
2	Fochlucan	0	20%	5%
3	Fochlucan	0	22%	7%
4	Fochlucan	1	24%	10%
5	Mac Fuirmidh	0	30%	13%
6	Mac Fuirmidh	1	32%	16%
7	Mac Fuirmidh	1	34%	20%
8	Doss	0	40%	25%
9	Doss	1	42%	30%
10	Doss	1	44%	35%
11	Canaith	0	50%	40%
12	Canaith	1	53%	45%
13	Canaith	1	56%	50%
14	Cli	0	60%	55%
15	Cli	1	63%	60%
16	Cli	1	66%	65%
17	Anstruth	0	70%	70%
18	Anstruth	1	73%	75%
19	Anstruth	1	76%	80%
20	Ollamh	1	80%	85%
21	Ollamh	1	84%	90%
22	Ollamh	1	88%	95%
23	Magna Alumnae	1	95%	99%

Un barde ne servira jamais comme compagnon d'armes pour plus de 1 à 4 mois. Ils ne peuvent jamais employer de compagnons d'armes autres que des druides, des guerriers ou des voleurs de race humaine, elfe ou demi-elfe. Un barde peut engager un compagnon d'armes lorsqu'il a atteint le niveau 5, un deuxième au niveau 8, un troisième au niveau 11, un quatrième au niveau 14, un cinquième au niveau 17, un sixième au niveau 20 et autant qu'il le souhaite au niveau 23 ; le nombre de compagnons d'armes est néanmoins fonction de son charisme. Seuls les bardes de 23ème niveau s'installent et construisent des places fortes.



Tableau 74 – Barde – Table de progression

Points d'expérience*	Niveau	Dés de vie (d6) **	Titre
0 – 2 000	1	0***	Chansonnier
2 001 – 4 000	2	1	Aède
4 001 – 8 000	3	2	Coryphée
8 001 – 16 000	4	3	Scalde
16 001 – 25 000	5	4	Citharède
25 001 – 40 000	6	5	Trouvère
40 001 – 60 000	7	6	Troubadour
60 001 – 85 000	8	7	Ménestrel
85 001 – 110 000	9	8	Minnesinger
110 001 – 150 000	10	9	Rhapsode
150 001 – 200 000	11	10	Barde
200 001 – 400 000	12	10+1	Maître Barde
400 001 – 600 000	13	10+2	Maître Barde (Niveau 13)
600 001 – 800 000	14	10+3	Maître Barde (Niveau 14)
800 001 – 1 000 000	15	10+4	Maître Barde (Niveau 15)
1 000 001 – 1 200 000	16	10+5	Maître Barde (Niveau 16)
1 200 001 – 1 400 000	17	10+6	Maître Barde (Niveau 17)
1 400 001 – 1 600 000	18	10+7	Maître Barde (Niveau 18)
1 600 001 – 1 800 000	19	10+8	Maître Barde (Niveau 19)
1 800 001 – 2 000 000	20	10+9	Maître Barde (Niveau 20)
2 000 001 – 2 200 000	21	10+10	Maître Barde (Niveau 21)
2 200 001 – 3 000 000	22	10+11	Maître Barde (Niveau 22)
3 000 001 et plus	23	10+12	Maître Barde (Niveau 23)

Notes à propos du tableau ci-dessus :

* les points d'expérience sont seulement ceux gagnés en tant que barde. Ce tableau ne tient pas compte des points d'expérience obtenus lors des classes précédentes.

** nombre de d6 à totaliser, ajustés le cas échéant par la constitution, pour obtenir les points de vie.

*** le 0 indique que le barde ne lance pas de dé au 1er niveau mais qu'il commence avec les points de vie qu'il a précédemment obtenus lorsqu'il était guerrier et éventuellement ceux qu'il a accumulés pendant qu'il était voleur si son niveau de voleur a dépassé son niveau de guerrier.

Tableau 75 – Barde – Sorts utilisables par niveau

Niveau du barde	Niveau de sort de druide 1	2	3	4	5
1	1	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-
3	3	-	-	-	-
4	3	1	-	-	-
5	3	2	-	-	-
6	3	3	-	-	-
7	3	3	1	-	-
8	3	3	2	-	-
9	3	3	3	-	-
10	3	3	3	1	-
11	3	3	3	2	-
12	3	3	3	3	-
13	3	3	3	3	1
14	3	3	3	3	2
15	3	3	3	3	3
16	4	3	3	3	3
17	4	4	3	3	3
18	4	4	4	3	3
19	5	4	4	4	3
20	5	4	4	4	4
21	5	5	4	4	4
22	5	5	5	4	4
23	5	5	5	5	5



PERSONNAGE MULTI-CLASSÉ

Toutes les races de personnages joueurs peuvent être des personnages multi-classés[36], sauf les humains (qui eux peuvent être bi-classés). Les personnages multi-classés exercent plusieurs classes en même temps. Dans le paragraphe « races de personnages – limitations de classe » se trouve une table de limitation des multi-classes autorisées par race (voir p.15). D'autre part, seules certaines combinaisons sont autorisées et requièrent des caractéristiques minimales : ces informations figurent dans le tableau ci-dessous.

Tableau 76 – Multi-classés – Caractéristiques requises

Multi-classe	For	Int	Sag	Dex	Con	Cha
Clerc/Guerrier	9		9*		7	
Clerc/Ranger	13	13	14		14	
Clerc/Magicien		9	9*	6		
Clerc/Illusionniste		15	9	16		
Clerc/Voleur			9*	9		
Clerc/Assassin	12	11	9*	12		
Druide/Guerrier	9		12		7	15
Druide/Ranger	13	13	14		14	15
Druide/Magicien		9	12	6		15
Druide/Voleur			12	9		15
Guerrier/Magicien	9	9		6	7	
Guerrier/Illusionniste	9	15		16	7	
Guerrier/Voleur	9			9	7	
Guerrier/Assassin	12	11		12	7	
Ranger/Magicien	13	13	14	6	14	
Magicien/Voleur		9		9		
Magicien/Assassin	12	11		12		
Illusionniste/Voleur		15		16		
Illusionniste/Assassin	12	15		16		
Clerc/Guerrier/Magicien	9	9	9*	6	7	
Clerc/Guerrier/Voleur	9		9*	9	7	
Clerc/Magicien/Voleur		9	9*	9		
Guerrier/Magicien/Voleur	9	9		9	7	

* à noter que les personnages multi-classés clercs de race demi-elfe doivent avoir une sagesse minimum de 13.

Être multi-classé est un grand avantage, mais comporte tout de même certaines restrictions. Voici une liste la plus exhaustive possible de ces avantages et inconvénients.

Les personnages multi-classés clercs peuvent se servir des armes autorisées à leur(s) autre(s) classe(s), même tranchantes ou perforantes.

Les personnages multi-classés druides ne peuvent pas utiliser leurs sorts en portant une armure ou un bouclier non autorisés aux druides.

Les personnages multi-classés voleurs ne peuvent utiliser leurs facultés de voleurs que s'ils portent une armure autorisée pour la classe du voleur, et sans bouclier. Concernant les attaques de dos, le personnage ne peut bénéficier des bonus spéciaux du voleur que si cette action est effectuée en portant une armure autorisée pour la classe du voleur et une arme adéquate. Un voleur-acrobate peut être multi-classé.

Les personnages multi-classés assassins ne peuvent utiliser leurs facultés de voleur que s'ils portent une armure autorisée pour la classe d'assassin, et sans bouclier. Concernant les attaques de dos, le personnage ne peut bénéficier des bonus spéciaux du voleur que si cette action est effectuée en portant une armure autorisée pour la classe d'assassin et une arme adéquate, et sans bouclier. Mêmes remarques pour les tentatives d'assassinat.

Les personnages multi-classés illusionnistes ou magiciens sont autorisés à utiliser leurs sorts avec le port d'une armure.

[36] Dans les règles originales, les informations relatives aux multi-classés sont éparpillées dans les différents chapitres, ce qui rend leur compréhension relativement confuse. De plus, l'Unearthed Arcana a quasiment doublé le nombre de multi-classes possibles et ouvert leur accès à plus de races différentes. Le MD peut amender ces règles comme il le désire, ainsi qu'il est précisé dans l'errata paru dans le Dragon Magazine VO de novembre 1985.

Les personnages multi-classés rangers ou guerriers ne bénéficient pas de la spécialisation. Ils bénéficient tout de même de la force exceptionnelle et des bonus de constitution.

Les personnages multi-classés utilisent la table de combat de leur classe qui leur est la plus favorable. Même principe pour les jets de protection.

EXPÉRIENCE D'UN PERSONNAGE MULTI-CLASSÉ

Un personnage multi-classé n'obtient jamais de bonus à ses points d'expérience.

Lorsqu'un personnage multi-classé reçoit des points d'expérience, il doit les répartir en parts égales (2 ou 3) entre ses classes. Même si une des classes arrive à son maximum autorisé pour sa race, il continue à partager ses points d'expérience entre ses 2 ou 3 classes, même s'il ne peut plus progresser de niveau dans 1 ou 2 classes. Exemple : un gnome clerc/guerrier/voleur ayant 15 en sagesse et 16 en force est limité au niveau 7 de clerc et 5 de guerrier. Même lorsqu'il aura accumulé 165 003 points d'expérience, total suffisant pour être clerc/guerrier/voleur niveau 7/5/7, les points d'expérience qu'il gagnera ensuite devront tout de même être divisés par 3, même si la classe de voleur est la seule à pouvoir évoluer. Ainsi, là où un voleur mono-classé n'aurait eu besoin que de 15 000 points d'expérience de plus (70 001 – le total déjà accumulé 165 003/3) pour passer du niveau 7 au niveau 8, le personnage multi-classé aura besoin de 45 000 points d'expérience pour passer du niveau 7/5/7 au niveau 7/5/8.

Cela rend la progression de niveau d'un personnage multi-classé non uniforme. Admettons que notre personnage clerc/guerrier/voleur qui débute au niveau 1/1/1 avec 0 points d'expérience ait accumulé 3919 points d'expérience après plusieurs aventures. Ces points sont divisés en 3, à raison d'une part égale pour chacune de ses classes, soit 1306 points d'expérience pour chacune d'elle. Avec ces points d'expérience, le personnage peut prétendre devenir clerc/guerrier/voleur niveau 1/1/2. Avec 584 points de plus, il pourra devenir niveau 2/1/2 (3919+584 = 4503 ; 4503/3 = 1501, ce qu'il faut pour passer niveau 2 dans la classe de clerc.

POINTS DE VIE D'UN PERSONNAGE MULTI-CLASSÉ

À leur création, les multi-classés tirent leurs points de vie de la façon suivante :

1 : lancement des dés de chaque classe concernée (exemple 1 : ranger/magicien = 2d8+1d4 ; exemple 2 : clerc/guerrier/voleur = 1d8+1d10+1d6)

2 : faire la somme et diviser ce total par le nombre de classes (2 ou 3) *en arrondissant à l'entier le plus bas* (exemple 1 : [2d8+1d4]/2 ; exemple 2 : [1d8+1d10+1d6]/3)

3 : ajuster avec le bonus de constitution[37] éventuel, par exemple 3 pour une constitution de 17, puisqu'il y a dans un cas une classe de ranger et dans l'autre une classe de guerrier (exemple 1 : [2d8+1d4]/2 + 3 ; exemple 2 : [1d8+1d10+1d6]/3 + 3)

4 : le total final est le nombre de points de vie de départ du personnage. (Soit en moyenne pour nos exemples : exemple 1 = 8 PV ; exemple 2 = 7 PV)

Lorsque les personnages évoluent et montent de niveau, leur progression n'est pas uniforme, comme nous l'avons vu lors de la répartition de l'expérience. Donc les personnages multi-classés obtiennent des points de vie lors de leur progression de la façon suivante : dès qu'un personnage multi-classé passe au niveau supérieur dans une classe, il lance le dé correspondant à cette classe, puis il divise ce résultat par le nombre de classes (2 ou 3). *Le chiffre obtenu doit être arrondi à l'entier inférieur, mais ne peut jamais être plus petit que 1*. Ensuite, si le niveau atteint dans cette classe est plus élevé que celui de toutes les autres classes du personnage, on ajoute les éventuels bonus de constitution.

Prenons l'exemple de notre clerc/guerrier/voleur 1/1/1 avec une constitution de 17 qui démarre avec 7 points de vie. Il monte au niveau 1/1/2 : il doit donc ajouter ses points de vie de voleur. Il lance le dé (d6) et obtient 5. Il divise son résultat par le nombre de classes : 2/3 = 0,66, soit 1. Comme c'est la première fois qu'il atteint le niveau 2 dans une de ses classes, il ajoute ses bonus de constitution (3 pour une constitution de 17 en étant guerrier), soit un total de 4 points de vie gagnés, qui viennent s'ajouter à son total précédent : 7+4=11. Imaginons que le personnage obtienne ensuite suffisamment d'expérience pour monter de niveau à la fois dans sa classe de clerc et dans sa classe de guerrier, pour passer 2/2/2. On lancera 1d8 que l'on divisera par 3 en arrondissant à l'entier inférieur pour la classe de clerc. Le joueur obtient 7 : 7/3 = 2,33, soit 2. On lancera aussi 1d10 que l'on divisera par 3 en arrondissant à l'entier inférieur pour la classe de guerrier. Le joueur obtient 10 ! 10/3 = 3,33, soit 3. Le personnage ayant déjà reçu ses bonus de constitution lors du passage au niveau 2 de voleur, il n'y a rien à ajouter. Le personnage aura donc 11+2+3=16 PV au niveau 2/2/2.

REMARQUES SUR LES MULTI-CLASSÉS

Clerc/Guerrier, Clerc/Ranger, Druide/Guerrier, Druide/Ranger : bonnes capacités de défense et de guérison en plus des habilités de combat.

Clerc/Magicien, Clerc/Illusionniste, Druide/Magicien : offrent une grande variété de sorts en plus de l'armure et des armes du clerc ou du druide. De plus, les points de vie sont meilleurs que ceux du magicien ou de l'illusionniste seuls.

Clerc/Voleur, Druide/Voleur : offre un potentiel intéressant de défense et d'agilité. Les points de vie sont meilleurs que ceux du voleur.

Clerc/Assassin : cette multi-classe peut paraître étrange, mais elle n'a rien d'étonnant lorsque l'on considère que les demi-orques apprécient cette classe. Par ailleurs, certaines religions se prêtent tout à fait à ce que les membres de leur clergé exercent en parallèle la classe d'assassin. Cette multi-classe offre un bon potentiel de défense et de capacités de voleur, en plus des possibilités d'assassinat.

Guerrier/Magicien, Guerrier/Illusionniste, Ranger/Magicien : la moyenne des points de vie est bonne et la combinaison des sorts, armures et armes est très intéressante.

Guerrier/Voleur : cette combinaison crée un personnage particulièrement redoutable en dépit du fait que les compétences de voleurs ne puissent être exercées qu'avec une armure autorisée. Les points de vie sont bons.

Guerrier/Assassin : les pouvoirs de guerrier, plus assassinat et habilités de voleur font de ceux de cette multi-classe des personnages dangereux.

Magicien/Voleur, Illusionniste/Voleur, Magicien/Assassin, Illusionniste/Assassin : ces combinaisons créent des personnages aux facultés très diverses et très intéressantes. L'illusionniste/voleur est une bonne multi-classe pour les gnomes.

Clerc/Guerrier/Magicien, Clerc/Guerrier/Voleur, Clerc/Magicien/Voleur, Guerrier/Magicien/Voleur : ces multi-classes sont les meilleures combinaisons possibles, mais ont l'immense défaut d'avoir une progression très lente. Il ne faudra pas être surpris de voir un Clerc/Guerrier/Magicien n'être que niveau 3/3/3 tandis que les personnages mono-classés des autres joueurs auront déjà passé le niveau 5.



[37] À priori, il y aurait eu une erreur dans la version d'origine, reprise en français et corrigée uniquement dans la deuxième édition. Aucune certitude quant à ce sujet, mais la logique, si l'on peut parler de logique dans un tel univers, penche pour un ajout des bonus de constitution après la division entre les classes.

PERSONNAGE BI-CLASSÉ

À l'inverse des personnages multi-classés qui ne peuvent être que semi-humains, le personnage à deux classes, bi-classé, ne peut être qu'humain. Afin de commencer une seconde classe, le personnage doit abandonner la première, au moins après le niveau 2, et ne pourra plus jamais y acquérir de niveaux supplémentaires. Pour pouvoir passer d'une classe à l'autre, le personnage doit avoir au moins 15 dans la *caractéristique majeure* de la classe précédente et au moins 17 dans celle(s) de la nouvelle. À noter que presque toutes les combinaisons sont possibles : clerc et guerrier, guerrier et clerc, clerc et paladin, clerc et ranger, etc. Bien entendu, l'alignement empêchera certaines combinaisons : assassin/paladin par exemple.

Certaines classes ne peuvent pas être bi-classées : barde, voleur-acrobate, moine, barbare. Le MD restera le seul juge en cas de doute sur la combinaison de classes : un ranger/voleur par exemple (cas de Robin des Bois).

Lorsque le personnage décide d'abandonner sa profession, il garde les dés de vie et les points de vie qu'il a gagnés lors des niveaux précédents. Mais, à part cela, toutes les habilités de sa nouvelle classe sont au niveau 1. Il ne gagne ni ne perd de points de caractéristiques, sauf dans le cas où un non-combattant avec 18 en Force décide de devenir un combattant : il doit alors déterminer sa force exceptionnelle : par exemple, un magicien avec un score de Force de 18 devenant guerrier tirera un pourcentage pour déterminer sa force exceptionnelle (source : polyhedron magazine 21). Si au cours d'une aventure, le personnage se sert des capacités et des fonctions (tables de combat ou de jet de protection, facultés, armes, etc.) de sa première classe, il ne gagne aucun point d'expérience pour cette aventure.

Étant donné que le personnage a changé de classe, il doit agir uniquement comme un personnage de sa nouvelle classe, jusqu'à ce que son niveau dépasse celui de la première classe. Lorsque le personnage a atteint dans sa nouvelle classe un *niveau supérieur* à celui de l'ancienne, il obtient :

1. la possibilité de lancer un nouveau dé de vie de sa seconde classe à chacun de ses niveaux supérieurs, dans la limite du maximum normal de cette seconde classe. Ces points de vie s'ajoutent au total précédent, ajustés par les éventuels bonus de constitution.

2. la possibilité d'utiliser les facultés, capacités et pouvoirs des deux classes sans perte de points d'expérience (certaines restrictions d'armes et d'armures subsistent quand même).

REMARQUES SUR LES BI-CLASSÉS

Les personnages bi-classés clercs peuvent se servir des armes autorisées à leur autre classe, même tranchantes ou perforantes.

Les personnages bi-classés druides ne peuvent pas utiliser leurs sorts en portant une armure ou un bouclier non autorisés aux druides.

Les personnages bi-classés voleurs ne peuvent utiliser leurs facultés de voleurs que s'ils portent une armure autorisée pour la classe du voleur, et sans bouclier. Concernant les attaques de dos, le personnage ne peut bénéficier des bonus spéciaux du voleur que si cette action est effectuée en portant une armure autorisée pour la classe du voleur et une arme adéquate.

Les personnages bi-classés assassins ne peuvent utiliser leurs facultés de voleurs que s'ils portent une armure autorisée pour la classe d'assassin, et sans bouclier. Concernant les attaques de dos, le personnage ne peut bénéficier des bonus spéciaux du voleur que si cette action est effectuée en portant une armure autorisée pour la classe d'assassin et une arme adéquate, et sans bouclier. Mêmes remarques pour les tentatives d'assassinat.

Les personnages bi-classés illusionnistes ou magiciens ne sont pas autorisés à utiliser leurs sorts avec le port d'une armure.

Les personnages bi-classés rangers ou guerriers ne bénéficient pas de la spécialisation. Si le personnage était tout de même spécialisé dans sa première classe, il doit renoncer à cet avantage. Ils bénéficient tout de même de la force exceptionnelle, si la classe de combattant était la première, et des bonus de constitution.

Les personnages bi-classés utilisent la table de combat de leur classe qui leur est la plus favorable. Même principe pour les jets de protection.

Exemple : un personnage ayant une force de 15, une intelligence de 17, une sagesse de 12, une dextérité de 16, une constitution de 16 et un charisme de 7 a commencé sa carrière comme guerrier. Arrivé au 6ème niveau, il décide de devenir magicien. Il garde alors les points de vie totalisés par les 6 tirages de d10 mais il se comporte maintenant comme un magicien : il ne porte pas d'armure, se sert d'armes autorisées aux magiciens et lance des sorts. Lorsqu'il arrive au 7ème niveau de magicien, il lance un d4 pour déterminer ses points de vie et ajoute le résultat aux points de vie qu'il possédait déjà. De plus, le personnage peut emporter une armure et des armes normalement interdites aux magiciens et s'en servir si le besoin s'en fait sentir, sans perdre de points d'expérience. Tout ceci parce que son niveau de magicien est maintenant supérieur à celui de guerrier. Mais contrairement à un multi-classé guerrier/magicien, il ne peut pas lancer de sorts s'il porte son armure.

ALIGNEMENT

Après avoir tiré les caractéristiques de votre personnage, choisi sa race et sa classe, il faut maintenant choisir son alignement. Il est possible que la classe du personnage impose un alignement : par exemple, un druide est obligatoirement neutre absolu, un paladin loyal bon, un voleur neutre ou mauvais, un assassin mauvais. Mais même dans ces deux derniers exemples, le choix est encore possible : le voleur pourra être loyal neutre, loyal mauvais, neutre mauvais, chaotique neutre, chaotique mauvais, neutre absolu ou même neutre bon. L'assassin pourra être loyal mauvais, neutre mauvais ou chaotique mauvais. Les alignements possibles sont décrits ci-après.

		Éthique		
		Loyal	**Neutre**	**Chaotique**
Morale	**Bon**	Loyal Bon	Neutre Bon	Chaotique Bon
	Neutre	Loyal Neutre	Neutre Absolu	Chaotique Neutre
	Mauvais	Loyal Mauvais	Neutre Mauvais	Chaotique Mauvais

CHAOTIQUE BON

Bien que les créatures de cet alignement considèrent la liberté et le libre arbitre comme les seules vérités, elles attachent aussi une grande importance à la vie et au bien être de chacun. Elles respectent l'individu. En suivant les dieux chaotiques bons, les personnages de cet alignement espèrent promouvoir ces valeurs à travers le monde.

CHAOTIQUE MAUVAIS

Les préceptes majeurs de cet alignement sont la liberté, le libre arbitre et le mal. La loi et l'ordre, la gentillesse et les bonnes actions sont rejetés. La vie n'a pas de valeur. En suivant le mal et le chaos, les personnages de cet alignement espèrent atteindre des positions dominantes, de pouvoir, de gloire et de prestige dans un système soumis à leurs propres caprices et volontés.

CHAOTIQUE NEUTRE

Au dessus du respect de la vie et de la bonté ou du dédain de la vie et de la promotion du mal, le chaotique neutre place avant tout le libre arbitre et le désordre. Pour lui, le bien et le mal sont complémentaires, il n'en préfère aucun et n'en fait passer aucun avant l'autre car le chaos ultime pourrait en souffrir.

LOYAL BON

Bien qu'ils soient stricts en ce qui concerne la loi et l'ordre, les loyaux bons suivent ces préceptes afin d'améliorer le lot commun. Ils sont prêts à sacrifier certaines libertés individuelles afin d'amener l'ordre, mais ils croient en la vérité, la vie et la beauté et souhaitent faire partager les bénéfices de la société entre tous ses membres.

LOYAL MAUVAIS

Les créatures de cet ordre respectent la loi, l'ordre et la discipline mais n'attachent aucune valeur à la vie, la beauté, la vérité et la liberté. En se pliant à cette dure discipline, ils espèrent imposer leur loi sur le monde.

LOYAL NEUTRE

Les créatures de cet alignement suivent un chemin tracé entre le bien et le mal, car pour elles, seule compte la loi. Pour elles, l'harmonie ultime du monde – et de l'univers entier – repose sur la loi et l'ordre. Le bien et le mal sont sans importance face au but ultime d'amener tout le monde à un ordre parfait.

NEUTRE ABSOLU

Les neutres « absolus » estiment que tous les autres alignements sont différentes facettes d'un système. Ainsi, chaque aspect, bien et mal, loi et chaos, de ce système doit être maintenu en équilibre afin de garder ce système intact. Les neutres absolus considèrent qu'il est impossible d'améliorer les choses sauf de façon temporaire et superficielle. La nature est la seule à englober toutes les facettes du système et les gardera comme elles doivent le rester. Tout cela à condition que le cycle de la nature ne soit pas déséquilibré et interrompu par le travail de forces non naturelles, telles que des humains ou autres créatures intelligentes interférant avec ce qui doit être.

NEUTRE BON

Les neutres bons considèrent que la loi et l'ordre ont du bon mais que la liberté est elle aussi nécessaire et qu'il faut combiner les deux pour amener le bien au monde, c'est-à-dire les meilleures conditions de vie pour les créatures vivantes et intelligentes.

NEUTRE MAUVAIS

Les créatures neutres mauvaises considèrent la loi et le chaos comme des notions sans importance car pour elles, seul compte le mal. Elles utiliseront ou dédaigneront la loi et le chaos sans distinction tant que cela n'entrave pas la quête de leur objectif suprême : imposer le mal.

Bien entendu, il existe des variantes et différentes tendances à l'intérieur de chaque alignement. Les descriptions ci-dessus ne sont que des généralisations. Par exemple, un personnage neutre « absolu » peut tendre vers le bien ou le mal.

Votre MD tiendra compte des déviations d'alignement de votre personnage. Il notera, selon les actions (et les désirs) de votre personnage, s'il suit son alignement ou s'il s'en écarte trop. Dans ce cas, il se pourrait que vous changiez d'alignement. Cela reste très subjectif et à la seule appréciation du MD.

CHANGEMENT D'ALIGNEMENT

Bien qu'il puisse arriver qu'un personnage change involontairement d'alignement, il est très difficile d'en changer volontairement, sauf dans certaines conditions. Il est possible de passer d'un alignement mauvais à un autre alignement mauvais. Un personnage neutre peut passer à un autre alignement plus spécifique. Votre MD demandera probablement des sacrifices appropriés, peut-être même une quête. Car les alignements sont une chose sérieuse et les dieux n'apprécient pas que l'on passe de l'un à l'autre sans raison valable. Changer plusieurs fois d'alignement ou revenir à son précédent alignement (même s'il avait été perdu involontairement) est presque impossible.



LES POINTS DE VIE DU PERSONNAGE

Chaque personnage a un certain potentiel de points de vie, comme les monstres. Ces points de vie représentent la quantité de dégâts (réelle ou potentielle) que le personnage peut subir avant d'être tué. Une certaine partie de ces points correspond véritablement aux dommages physiques que le personnage peut supporter. Le reste, une part importante des points de vie dans les plus hauts niveaux, représente l'adresse, la chance et/ou les facteurs magiques. Un soldat typique peut encaisser 5 points de dégâts avant d'être tué. Supposons qu'un guerrier de niveau 10 a 55 point de vie, plus un bonus de 30 pour sa constitution, pour un total de 85. C'est à peu près l'équivalent de 18 dés de vie de créatures, ce qu'il faudrait infliger comme dégâts pour tuer quatre chevaux de guerre lourds. Il est ridicule de penser qu'un guerrier puisse encaisser autant de blessures. Il en est de même pour les clercs, voleurs et autres classes de personnage. La majorité des points de vie est donc le reflet de l'adresse au combat, de la chance (accordée par des puissances surnaturelles) et des forces magiques.

On détermine le nombre de points de vie en jetant les *dés de vie*. Un personnage de niveau 1 jette 1 dé de vie (sauf les rangers et les moines qui en lancent 2). À chaque niveau supplémentaire, le personnage gagne un nouveau dé de vie : il tire à nouveau un dé et ajoute le résultat au total de ses points de vie. Les points perdus sont récupérables grâce aux *potions de guérison*, aux sorts de *soins*, aux anneaux de régénération ou aux sorts de *souhaits majeurs*, par exemple. Mais le nombre de points de vie du personnage ne peut jamais dépasser le nombre total déterminé par les dés de vie, ajustés par les éventuels bonus dus à la constitution et certains avantages magiques[38].

Exemple : un personnage ayant 26 points de vie au début d'une aventure ne peut pas boire une potion pour avoir plus de 26 points de vie.

Autre exemple : le même personnage part à l'aventure. Pendant l'exploration d'un donjon, il tombe dans un puits de 3 mètres de profondeur et perd 1d6 points de vie : 4. Il passe donc à 22 points de vie. Puis, pendant un combat, il perd 15 points de vie : il ne lui en reste plus que 7. Un clerc, grâce à un sort de *soins majeurs* lui redonne 10 points de vie (nombre déterminé par les dés). Le personnage a maintenant 17 points de vie. Le reste de l'aventure le fait descendre à 3, mais le groupe lance un sort de *souhait majeur* pour ramener toute l'équipe à son maximum de points de vie et le personnage se retrouve à 26 points de vie.

Le repos redonne lui aussi des points de vie à raison de 1 point par 24 heures de repos complet. Le corps peut, grâce au repos, se guérir et récupérer la force nécessaire à son adresse, sa chance et ses points de vie « magiques ».

La classe du personnage détermine le type de dé de vie à lancer. Dans certaines campagnes, le MD ne révèle pas aux joueurs le nombre de leurs points de vie, leur disant seulement s'ils se sentent « forts », « faibles » ou « très faibles ». Dans d'autres campagnes, les joueurs tiennent eux-mêmes le compte de leurs points de vie. Les deux méthodes sont possibles et votre MD choisira celle qu'il préfère.

[38] Il s'agit d'une allusion à certains effets magiques comme celui d'un sort de *familier* ou d'*aide* ou certaines potions telles que les *potions d'héroïsme*. À noter que les deux derniers exemples ont des effets temporaires...

ÉTABLIR LE PERSONNAGE

En déterminant ses caractéristiques, sa race, sa classe, son alignement et ses points de vie, vous avez créé votre personnage. Vous devez maintenant lui donner un nom et si possible une famille (vous pouvez même désigner un héritier de toutes les possessions de votre personnage s'il lui arrivait malheur). Vous devez personnifier votre personnage. Ceci fait, votre MD introduira votre personnage dans sa campagne. De toute évidence, qu'il s'agisse d'un village ou d'une ville, votre personnage va devoir s'intégrer à l'environnement et à l'univers de jeu.

La première chose à faire est d'essayer d'entrer dans la ville : probablement qu'un garde vous demandera ce qui vous amène. Ensuite, il vous faudra vous trouver un logement, sûr et bon marché : une auberge, une chambre d'hôtel ou même un appartement loué. Essayez de trouver un endroit à l'abri des cambrioleurs, car vous y laisserez peut-être des affaires vous appartenant. Votre personnage pourra alors s'informer sur la vie locale et chercher des magasins où il pourra s'équiper. Il faudra peut-être aussi chercher les autres joueurs afin de monter un groupe.

À ce moment, votre personnage sera prêt. Si les autres personnages joueurs ne sont pas prêts ou s'ils ne sont pas coopératifs, vous pouvez engager des mercenaires, des hommes d'armes ou même des *compagnons d'armes* (voir « compagnons d'armes » et « servants » p.183).

LANGAGES DU PERSONNAGE

LE COMMUN

Tous les humains, ainsi que les semi-humains et non humains en contact avec eux parlent le « commun ». On parle ce langage dans tous les pays, mais votre MD peut décider que certaines régions ne parlent pas le même commun.

LANGUE D'ALIGNEMENT

En plus du commun, toutes les créatures intelligentes peuvent parler leur langue d'alignement. Les langages d'alignement sont loyal bon, loyal neutre, loyal mauvais, neutre bon, neutre mauvais, neutre absolu, chaotique bon, chaotique mauvais, chaotique neutre. Cette langue dépend bien sûr de l'alignement de votre personnage. Un personnage ne peut parler qu'une seule langue d'alignement (sauf les assassins, voir dans le § correspondant). Si un personnage change d'alignement, il ne peut plus parler la langue de son ancien alignement. Dans la plupart des univers de jeu et des campagnes, le fait de parler ouvertement sa langue d'alignement est excessivement mal vu. Personne n'a intérêt à dévoiler son alignement.

LANGUES SPÉCIALES

Les druides parlent leur propre langue, le druidique. Les voleurs ont aussi une langue spéciale : l'argot des voleurs.

LANGUES RACIALES

Un personnage parlera donc au moins deux langues : le commun et la langue d'alignement. Il pourra aussi, selon sa classe, parler le druidique et l'argot des voleurs. Les personnages non humains ou semi-humains parlent plusieurs autres langues (voir « Races du personnage »).

APPRENDRE DE NOUVELLES LANGUES

Un personnage peut apprendre d'autres langues. Même quelqu'un ayant un QI assez bas (80) peut apprendre une nouvelle langue. Mais son vocabulaire et son habilité à traduire seront bien sûr limités. Un personnage très intelligent peut apprendre jusqu'à 6 voire 7 langues (voir « Caractéristiques du personnage, Intelligence » pour connaître ce nombre de langues pour des humains, et la description des races de personnage pour les autres races). À noter que les bardes et les druides ont une méthode d'acquisition des langues différente de celle exposée après.

Voici comment apprendre une nouvelle langue. Le personnage doit trouver une personne (humaine, semi-humaine ou non-humaine) ou une créature qui parle la langue désirée. Le personnage doit alors rester en contact avec son instructeur pendant au moins un an, moins 1 mois par point d'intelligence au dessus de 12. Un personnage avec une intelligence de 13 apprend une nouvelle langue en 11 mois, 14 en 10 mois, etc. Il n'est possible d'apprendre qu'une seule langue à la fois.

Les langues parlées dans le monde de votre MD sont laissées à sa libre appréciation. Voici un choix de quelques-unes des langues couramment parlées : elfe, gobelin, hobgobelin, homme-lézard, kobold, nain, ogre, orque, petite-gens.

Il est possible que les langues ci-dessus ne soient pas toutes parlées dans votre monde et que d'autres le soient. Consultez votre MD. Notez que si, par exemple, vous capturez un centaure ou un dragon rouge, vous pourrez (essayer d') apprendre sa langue.

L'ARGENT

L'ARGENT DE DÉPART

Votre personnage est exceptionnel comparé à la norme et ceci s'applique aussi au niveau financier. Lorsqu'il débute, il dispose d'une bonne somme pour pouvoir s'équiper. Une grande partie de cette somme va servir à équiper, nourrir et loger le personnage. Le nombre de pièces d'or dont dispose le personnage au départ dépend de sa classe :

Tableau 77 – Argent de départ des personnages

Classe[a]	Argent de départ
Clerc	30-180 po (3d6 x 10)
Druide	30-180 po (3d6 x 10)
Guerrier	50-200 po (5d4 x 10)
Barbare	50-200 po (2d4 x 10)
Cavalier	20-180 po (spécial[c])
Paladin	20-180 po (spécial[c])
Ranger	50-200 po (5d4 x 10)
Magicien	20-80 po (2d4 x 10)
Illusionniste	20-80 po (2d4 x 10)
Voleur[b]	20-120 po (2d6 x 10)
Assassin	20-120 po (2d6 x 10)
Moine	5-20[d] po (5d4)
Barde	50-200 po (5d4 x 10)

Notes à propos du tableau ci-dessus :

(a) pour les personnages multi-classés, faire la moyenne en fonctions des 2 ou 3 classes concernées

(b) y compris voleur-acrobate, puisque ce dernier commence forcément comme voleur.

(c) voir la table spéciale pour les cavaliers et paladins, ci-dessous

(d) pour les autres classes, le résultat des dés doit être multiplié par 10, mais pas pour le moine.

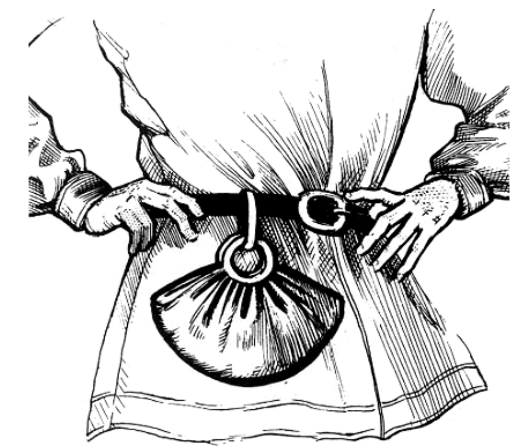


Tableau 78 – Possessions de départ pour cavaliers et paladins

d100	Possessions de départ	
01-35	20-80 po (2d4 x 10)	+ bouclier, épée (n'importe quel type), cheval de selle léger
36-55	20-80 po (2d4 x 10)	+ bouclier, épée (large ou longue), dague, cheval de guerre léger
56-87	20-80 po (2d4 x 10)	+ cotte de maille, épée (large ou longue), lance, cheval de guerre léger
88-96	70-180 po (1d12+6) x 10	+ bouclier, armure de plates, dague, épée (large ou longue), lance, cheval de guerre moyen
97-99	70-180 po (1d12+6) x 10	+ bouclier, armure de plates de bataille, dague, épée (large ou longue), lance, cheval de guerre lourd
00	130-180 po (1d6+12) x 10	+ bouclier, armure de plates complète, dague, épée (large ou longue), lance, masse, cheval de guerre lourd avec barde en cuir

Notes à propos du tableau ci-dessus :

Les chevaux sont à considérer comme équipés de harnais, bride, mors, selle, couverture de selle, sacoches de selles, appropriés au cheval et au statut du personnage.

SYSTÈME MONÉTAIRE

L'unité de base est la pièce d'or (po). Il existe aussi des pièces de valeur différente. Voir le tableau ci-dessous. On admet que toutes les pièces ont les mêmes poids et taille pour simplifier le jeu. Les gemmes sont aussi parfois utilisées comme monnaie.

Tableau 79 – Système monétaire

1 pièce de platine	(pp) = 5 pièces d'or (po)
1 pièce d'or	(po) = 2 pièces d'électrum (pe) ou 20 pièces d'argent (pa)
1 pièce d'électrum	(pe) = 10 pièces d'argent (pa)
1 pièce d'argent	(pa) = 10 pièces de cuivre (pc)
1/5 pp = 1 po = 2 pe = 20 pa = 200 pc	

Votre personnage va probablement évoluer dans une région où l'argent coule à flot. La situation est similaire à celle de la ruée vers l'or en Alaska, quand un œuf se vendait 1 dollar et les outils de mineur atteignaient 20, 50 ou même 100 dollars ou plus ! Les prix du matériel d'aventurier sont élevés à cause de la loi de l'offre et de la demande. L'or ne manque pas, l'équipement si.

CHANGE, BANQUES, PRÊTS ET JOAILLERS

Il est possible d'échanger de grosses sommes en petites pièces contre l'équivalent en pièces d'or ou en pièces de platine et vice versa, avec un taux de frais de change relativement raisonnable – environ 3%. C'est le changeur d'argent qui effectue ces transactions. Le changeur peut aussi servir de banquier, en gardant les fonds en échange d'un reçu. Notez que les banques ne versent pas d'intérêts.

Les banquiers accordent des prêts selon la renommée, le statut et les biens matériels du client. Un personnage inconnu de bas niveau a peu de chances d'obtenir un prêt à moins de laisser une garantie suffisante. De plus, le taux d'intérêt sera très élevé – 10% par mois ou 5% par semaine. Un personnage connu et installé peut obtenir un prêt à un taux d'environ 1% par semaine.

Les joailliers et les marchands de gemmes vendent et achètent les bijoux et les gemmes. Le prix d'achat est souvent de 20% inférieur à la valeur du bijou ou de la gemme.

Le personnage aura toujours intérêt à visiter plusieurs boutiques avant de se décider.





ÉQUIPER LE PERSONNAGE

Vous devez soigneusement choisir l'équipement de votre personnage. Vous n'aurez probablement pas assez d'argent pour acheter tout ce que vous désirez : choisissez donc prudemment. Tenez aussi compte du poids et de l'encombrement. N'achetez pas d'armes dont vous ne pourrez pas vous servir : un magicien qui achète un arc long gaspille inutilement 60 po. Dans beaucoup de campagnes, le personnage doit visiter plusieurs boutiques ou échoppes d'artisans afin d'acheter tout ce dont il a besoin ou envie. Dans certains univers de jeu, on trouvera des magasins vendant à peu près tout, à un prix peut être un peu plus élevé, le commerçant étant alors un intermédiaire.

Comme dans toute négociation, le personnage doit se méfier : les choses ne sont pas toujours ce qu'elles ont l'air d'être. Voici une liste, non exhaustive, du matériel adapté aux aventuriers.

PRIX DES ÉQUIPEMENTS ET DES FOURNITURES DE BASE

Tableau 80 – Armes

Aklys	2 po
Arbalète de poing	300 po
Arbalète légère	12 po
Arbalète lourde	20 po
Arc composé, court	75 po
Arc composé, long	100 po
Arc, court	15 po
Arc, long	60 po
Attrape-homme	25 po
Bardiche	7 po
Bec de corbin	6 po
Billes de fronde, vingt	10 pa
Bouclier de poing à pointe	10 po
Carreau léger, l'unité	1 pa
Carreaux lourds, vingt	2 po
Carreaux arbalète de poing, vingt	100 po
Chausse-trappe	2 pa
Chauve-souris	4 po
Cimeterre	15 po
Corsèque	3 po
Couteau de brèche	6po
Couteau et fourreau	1 po
Dague et fourreau	2 po
Épée à deux mains(a)	30 po
Épée bâtarde et fourreau	25 po
Épée courte et fourreau	8 po
Épée fauchon et fourreau	10 po
Épée khopesh	10 po
Épée large et fourreau	10 po
Épée longue et fourreau	15 po
Épieu de cavalier	5 po
Épieu de fantassin	8 po
Étoile du matin(b)	5 po
Fauchard	3 po
Fauchard-crochet	6 po
Fléau de cavalier	8 po
Fléau de fantassin	3 po
Flèche en argent, l'unité	1 po
Flèche normale, l'unité	2 pa
Flèche normale, la douzaine	1 po
Fléchette	5 pa
Fléchette de sarbacane	1 pa
Fouet	3 po
Fourche	4 po
Fourche fauchard	8 po
Fronde avec 12 billes	15 pa
Fustibale	2 po
Garrot	10 pa
Glaive guisarme	10 po
Guisarme	5 po
Guisarme voulge	7 po
Hache d'armes	5 po
Hachette, de jet	1 po
Hallebarde	9 po
Harpon	5 po
Javelot	10 pa
Lance de cavalier	6 po
Lance de fantassin	1 po
Lasso	5 pa
Marteau de guerre	1 po
Marteau de Lucerne	7 po
Masse d'arme de cavalier	4 po
Masse d'arme de fantassin	8 po
Matraque	1 po
Pertuisane	10 po
Pique	3 po
Propulseur	1 po
Sarbacane	20 po
Serpe guisarme	6 po
Trident	4 po
Voulge	2 po

(a) ou espadon (b) ou morning-star

Tableau 81 – Armures

Bouclier, grand	15 po	Cotte de mailles	75 po	Plate de bataille	2 000 po	Heaume, petit	10 po
Bouclier, de poing	5 po	Cuir	5 po	Plate en bronze	100 po	Hoqueton	4 po
Bouclier, petit	10 po	Cuir clouté	15 po	Plate feuilletée	80 po	Lorica	45 po
Bouclier, petit en bois	1 po	Plate	400 po	Harnois	90 po		
Broigne	30 po	Plate complète	4 000 po	Heaume, grand	15 po		

Tableau 82 – Animaux

Âne	8 po	Cheval de trait	30 po	Faucon, petit	18 po	Porc	3 po
Bœuf	15 po	Chèvre	1 po	Mouton	2 po	Poulet	3 pc
Cheval de guerre léger	150 po	Chien de chasse	17 po	Mule	20 po	Vache	10 po
Cheval de guerre lourd	300 po	Chien de garde	25 po	Oiseau chanteur	4 pc		
Cheval de guerre moyen	225 po	Cochon de lait	1 po	Pigeon	2 pc		
Cheval de selle (léger)	25 po	Faucon, grand	40 po	Poney	15 po		

Tableau 83 – Objets divers

Briquet avec pierre et mèche	1 po	Carquois pour 20 carreaux	1 po	Étui en os pour carte ou parchemin	5 po	Outils de voleur	30 po
Boîte en fer, grande	28 po	Carquois pour 20 flèches	12 pa	Gourde	15 pa	Perche, 3 mètres	3 pc
Boîte en fer, petite	9 po	Chandelle	1 pc	Huile, flasque ½ l	1 po	Piton en fer, grand	1 pc
Bougie	1 pa	Coffre en bois, grand	17 pa	Lanterne à capuchon	7 po	Sac à dos	2 po
Bourse, grande	1 po	Coffre en bois, petit	8 pa	Lanterne à faisceau	12 po	Sac, grand	16 pc
Bourse, petite	15 pa	Corde, 15 m	4 pa	Miroir en argent, petit	20 po	Sac, petit	10 pc
Carquois pour 10 carreaux	15 pa	Étui en cuir pour carte ou parchemin	15 pa	Miroir en métal, grand	10 po	Torche	1 pc
Carquois pour 12 flèches	8 pa						

Tableau 84 – Harnachement

Barde, cuir	100 po	Bride et mors	15 pa	Sacoches de selle, grande	4 po
Barde, maille	250 po	Couverture de selle	3 pa	Sacoches de selle, petite	3 po
Barde, plate	500 po	Harnais	12 pa	Selle	10 po

Tableau 85 – Herbes

Aconit, le brin	10 pa	Ail, la gousse	5 pc	Belladone, le brin	4 pa

Tableau 86 – Objets religieux

Chapelet de prière	1 po	Eau bénite/maudite, fiole	25 po	Symbole sacré, en bois	7 pa
Encens, bâtonnet	1 po	Symbole sacré, en argent	50 po	Symbole sacré, en fer	2 po

Tableau 87 – Provisions

Ale, ½ litre	1 pa	Hydromel, ½ litre	5 pa	Repas de marchand	1 pa	Vin, coupé, ½ litre	5 pa
Bière, ½ litre	5 pc	Rations séchées, 1 semaine	5 po	Repas copieux	1 po		
Grain pour cheval, 1 jour	1 pa	Rations standard, 1 semaine	3 po	Vin, bon, ½ litre	10 pa		



Tableau 88 – Transport

Barge (ou radeau) petite	50 po	Charrette	50 po	Galère, petite	10 000 po	Navire marchand, petit	5 000 po
Bateau, grand	150 po	Chariot	150 po	Navire, guerre	20 000 po		
Bateau, petit	75 po	Galère, grande	25 000 po	Navire marchand, grand	15 000 po		

Tableau 89 – Vêtements

Bonnet	1 pa	Bottes hautes souples	1 po	Ceinturon, normal	10 pa
Bottes basses rigides	1 po	Cape	5 pa	Chapeau	7 pa
Bottes basses souples	8 pa	Ceinture	3 pa	Robe	6 pa
Bottes hautes dures	2 po	Ceinturon, large	2 po		

ARMURES

L'armure, ainsi que le bouclier, est la base qui permet de déterminer la probabilité qu'un personnage soit touché ou non par son adversaire. Le MD dispose des informations pour déterminer cela. D'autres facteurs, tels que la dextérité et la magie, entrent aussi en ligne de compte. Il ne faut pas confondre l'armure portée par le personnage et la classe d'armure (CA) d'un monstre. Bien qu'une créature puisse avoir une très bonne classe d'armure grâce à sa peau particulièrement dure, sa carapace ou son squelette, d'autres facteurs modifient sa classe d'armure : la taille de la créature, sa vitesse, son agilité et peut-être son aspect surnaturel (existence extra-dimensionnelle, par exemple).

Les classes d'armures sont données par le tableau ci-dessous. Le fait de porter un bouclier améliore la classe d'armure de 1 point (5% en fait) mais le bouclier ne peut parer que les attaques venant du côté où le personnage porte le bouclier. Le bouclier est inefficace contre les attaques venant du flanc opposé ou de l'arrière.

- un *petit bouclier* ou un *bouclier de poing* ne peut être employé que contre une attaque par round
- un *bouclier de taille normale* peut être employé contre deux attaques par round
- un *grand bouclier* peut être employé contre trois attaques par round

Le prix des armures et bouclier varie, mais en général, meilleure est la protection, plus élevé est le prix.

Les armures magiques ne pèsent rien et ne ralentissent donc pas le personnage comme leur équivalent non magique. Il existe différents types d'armures magiques.

Tableau 90 – Classes d'armure

Type d'armure	CA
Aucune	10
Bouclier uniquement	9
Cuir ou hoqueton	8
Cuir + bouclier ou hoqueton + bouclier ou cuir clouté ou broigne	7
Cuir clouté + bouclier ou broigne + bouclier ou lorica	6
Lorica + bouclier ou cotte de mailles ou cotte de mailles elfique	5
Cotte de mailles + bouclier ou cotte de mailles elfique + bouclier ou plate feuilletée ou harnois ou plate en bronze	4
Plate feuilletée + bouclier ou plate en bronze + bouclier ou harnois + bouclier ou plate	3
Plate + bouclier ou plate de bataille	2
Plate de bataille + bouclier ou plate complète	1
Plate complète + bouclier	0

Plus la classe d'armure est basse, meilleure est la protection du personnage. Pour chaque « +1 » d'une armure ou d'un bouclier magique, un bonus de 1 point est donné au personnage. Exemple, un personnage portant un bouclier magique +1 sera CA 8, un bouclier +2 CA 7, etc. Même principe pour les armures magiques de tout type. Une armure de plate +3 et un bouclier +5 font une CA -6 (2 – 3 – 5).

ARMES

La classe de votre personnage peut limiter le choix de ses armes, mais ce choix parmi les armes disponibles reste quand même très large. Il vous faut tenir compte de vos préférences personnelles et des différents facteurs donnés dans les tableaux suivants : prix, poids, taille, dégâts, espace nécessaire pour pouvoir utiliser l'arme.

Compétences martiales : au départ, votre personnage n'aura le droit d'utiliser qu'un certain nombre d'armes, qui dépend de sa classe (ou de ses classes dans le cas des personnages multi-classés). Au fur et à mesure que le personnage monte de niveau et a accès aux tables de combat supérieures, il peut acquérir la compétence d'une arme nouvelle. Il pourra choisir lui-même sa nouvelle compétence martiale. Les guerriers et les rangers pourront acquérir une double spécialisation le cas échéant (voir la règle sur la spécialisation martiale). À noter que la compétence en arme est valable pour une arme magique de même type. Si le personnage utilise une arme autorisée à sa classe, mais qu'il ne maîtrise pas, il subit un malus au toucher (pénalité de non-maîtrise) comme indiqué dans le tableau qui suit.

Tableau 91 – Compétences martiales

Classe	Compétences martiales initiales	Pénalité de non-maîtrise	Nouvelle compétence martiale par tranche de
Clerc	2	-3	4 niveaux (5ème, 9ème, 13ème, etc.)
Druide	2	-4	5 niveaux (6ème, 11ème, 16ème, etc.)
Guerrier	4	-2	3 niveaux (4ème, 7ème, 10ème, etc.)
Barbare	6	-1	2 niveaux (3ème, 5ème, 7ème, etc.)
Cavalier	3	-3	2 niveaux (3ème, 5ème, 7ème, etc.)
Paladin	3	-3	2 niveaux (3ème, 5ème, 7ème, etc.)
Ranger	3	-2	3 niveaux (4ème, 7ème, 10ème, etc.)
Magicien	1	-5	6 niveaux (7ème, 13ème, 19ème, etc.)
Illusionniste	1	-5	6 niveaux (7ème, 13ème, 19ème, etc.)
Voleur	2	-3	4 niveaux (5ème, 9ème, 13ème, etc.)
Voleur-Acrobate	2	-3	4 niveaux (5ème, 9ème, 13ème, etc.)
Assassin	3	-2	4 niveaux (5ème, 9ème, 13ème, etc.)
Moine	1	-3	2 niveaux (3ème, 5ème, 7ème, etc.)
Barde	5	-2	4 niveaux (5ème, 9ème, 13ème, etc.)

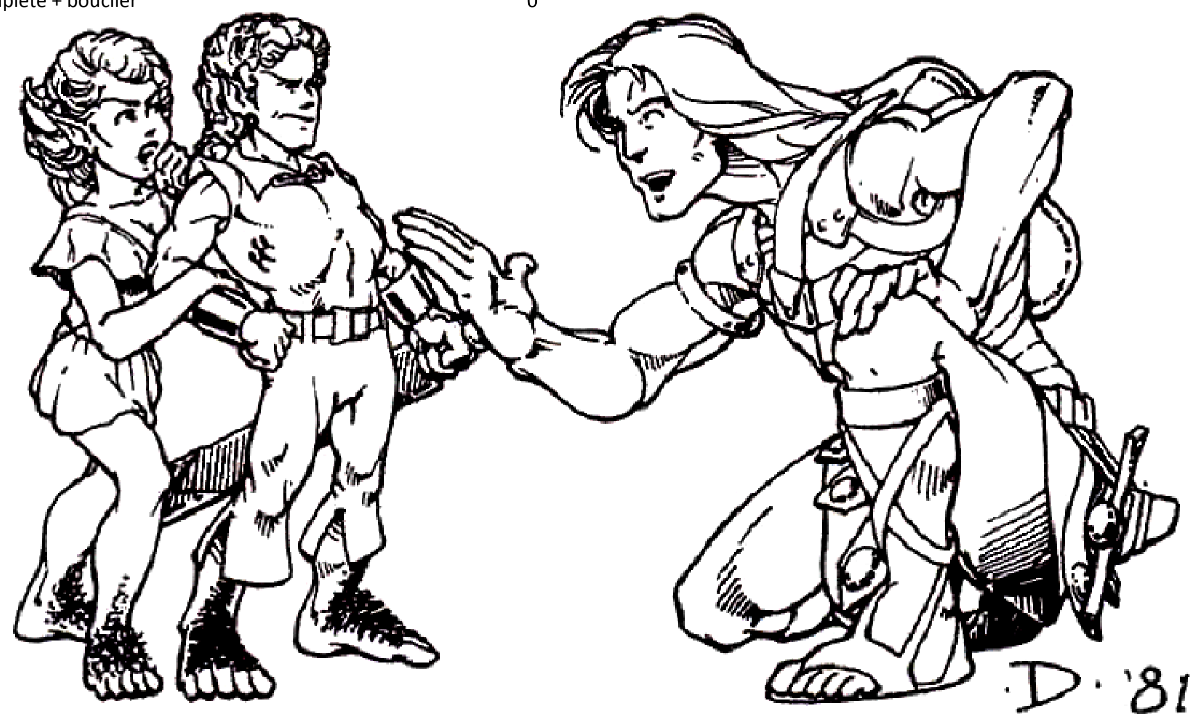


Tableau 92 – Armes – Poids et dégâts

Arme	Poids approximatif en po	Dégâts de l'arme selon la taille de l'adversaire Taille P et M	Taille G	Notes
Aklys	35	1-6	1-3	
Attrape-homme	80	1-2	1-2	
Bardiche	125	2-8	3-12	
Bâton	50	1-6	1-6	
Bâton d'escrime	15	1-6	1-3	
Bec de Corbin	100	1-8	1-6	
Bouclier de poing avec pointe	35	1-4	1-3	
Canne d'escrime	40	1-6	1-4	
Carreau d'arbalète de poing	1	1-3	1-2	
Carreau d'arbalète légère	1	1-4	1-4	2 mains
Carreau d'arbalète lourde	2	2-5	2-7	2 mains
Chausse-trappe	2-4	1	1-2	
Chauve-souris[(a) (b) (f)]	50	2-8	2-8	Ainsi que Ranson, Rhonca, Runka
Cimeterre	40	1-8	1-8	Ainsi que Sabre, Tulwar
Corsèque[(f)]	50	2-7	2-12	Ainsi que Korseke
Couteau	6	1-3	1-2	
Couteau de brèche[(a)]	75	1-6	1-10	
Dague	10	1-4	1-3	
Épée à deux mains	250	1-10	3-18	2 mains – Appelée aussi Espadon
Épée bâtarde	100	2-8	2-16	2 mains (utilisable à une main et considérée dans ce cas comme une épée longue)
Épée courte[(e)]	35	1-6	1-8	
Épée fauchon	60-80	2-7	2-8	
Épée khopesh	75	2-8	1-6	
Épée large	75	2-8	2-7	
Épée longue	60	1-8	1-12	
Épieu de cavalier	40	2-5	1-4	
Épieu de fantassin	60	2-7	2-8	
Étoile du matin	125	2-8	2-7	Ainsi que Morning-star, Morgenstern, Godentag
Fauchard[(b)]	60	1-6	1-8	
Fauchard-crochet[(b) (g)]	80	1-4	1-4	
Fléau de cavalier	35	2-5	2-5	
Fléau de fantassin	150	2-7	2-8	
Flèche (arcs)	2	1-6	1-6	2 mains
Fléchette	5	1-3	1-2	
Fouet	25-35	1-2	1	
Fourche de guerre[(a) (b)]	75	1-8	2-8	
Fourche fauchard[(b)]	80	1-8	1-10	
Fronde, bille	2	2-5	2-7	
Fronde, pierre	1	1-4	1-4	
Fustibale, pierre	4	1-8	2-8	
Fustibale, bille	5	2-8	3-9	
Garrot	1	1-4	1-6	
Glaive-Guisarme[(a) (b)]	100	2-8	2-12	Ainsi que scorpion
Guisarme[(b)]	80	2-8	1-8	
Guisarme Voulge[(b)]	150	2-8	2-8	
Hache d'armes	75	1-8	1-8	Appelée aussi Hache de bataille ou Hache de guerre
Hachette	50	1-6	1-4	Ainsi que Hache de jet
Hallebarde	175	1-10	2-12	
Harpon	50-60	2-8	2-12	
Javelot	20	1-6	1-6	
Lance (cheval léger) [(c)]	50	1-6	1-8	
Lance (cheval moyen) [(c)]	100	2-7	2-12	
Lance (cheval lourd) [(c)]	150	3-9	3-18	
Lance de fantassin[(a) (d)]	40-60	1-6	1-8	
Lasso	20	-	-	
Marteau	50	2-5	1-4	
Marteau de Lucerne[(b)]	150	2-8	1-6	
Masse d'armes, cavalier	50	1-6	1-4	
Masse d'armes, fantassin	100	2-7	1-6	
Massue	30	1-6	1-3	
Matraque	10	1-2	1-2	
Pertuisane	80	1-6	2-7	
Pique	80	1-6	1-12	
Propulseur (javelot)	30	1-6	1-6	
Sarbacane (aiguille)	15	1	1	
Serpe Guisarme	150	2-8	1-10	
Trident	50	2-7	3-12	
Voulge	125	2-8	2-8	

Notes générales : toute arme a +2 au toucher pour frapper dans le dos (de même si l'attaquant est invisible ou n'a tout simplement pas été repéré). Contre un adversaire sonné, allongé sur le ventre ou inconscient, le bonus pour toucher est de +4 quel que soit le type d'arme.

Tableau 93 – Armes – Armes de mêlée, informations générales et ajustements aux probabilités de toucher

	Longueur	Espace requis	Facteur de	Ajustement au type de classe d'armure*										
Arme	**(cm)**	**(cm)**	**rapidité**	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Aklys	60	60	4 (+1)	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	-1	0	0	+1
Attrape-homme	240+	75	7	0	0	0	0	0	0	0	0	-1	-2	-3
Bardiche	150	150	9	-3	-2	-2	-1	0	0	+1	+1	+2	+2	+3
Bâton	180-240	90	4	-9	-8	-7	-5	-3	-1	0	0	+1	+1	+1
Bâton d'escrime	150	90	3	-13	-11	-9	-7	-5	-3	-1	0	+1	0	+3
Bec de Corbin	180	180	9	+2	+2	+2	+2	+2	0	0	0	0	0	-1
Bouclier de poing avec pointe	30	60	4	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	0	0	+2
Canne d'escrime	90	60	2	-10	-9	-8	-6	-4	-2	-1	0	+1	0	+2
Chausse-trappe	n/a	n/a	n/a	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2
Chauve-souris[a] [b] [f]	240+	30	8	-3	-3	-2	-1	-1	0	0	0	0	0	+1
Cimeterre	90	60	4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	0	0	+1	+1	+3
Corsèque[f]	240+	30	8	-2	-2	-2	-1	0	0	0	0	0	+1	+2
Couteau	30	30	2	-6	-5	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+1	+3
Couteau de brèche[a]	240+	30	8	-2	-2	-1	-1	0	0	0	0	0	0	0
Dague	38	30	2	-4	-4	-3	-3	-2	-2	0	0	+1	+1	+3
Épée à deux mains	180	180	10	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+3	+3	+3	+1	0
Épée bâtarde	135	120+	6	0	0	0	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	0
Épée courte[e]	60	30	3	-5	-4	-3	-2	-1	0	0	0	+1	0	+2
Épée fauchon	105	105	5	-3	-2	-2	-1	0	+1	+1	+1	+1	0	0
Épée khopesh	105	120	9	-7	-6	-5	-4	-2	-1	0	0	+1	+1	+2
Épée large	105	120	5	-5	-4	-3	-2	-1	0	0	+1	+1	+1	+2
Épée longue	105	90	5	-4	-3	-2	-1	0	0	0	0	0	+1	+2
Épieu de cavalier	60	60	5	+2	+2	+1	+1	+1	+1	0	0	-1	-1	-1
Épieu de fantassin	120	120	7	+3	+3	+2	+2	+1	+1	0	-1	-1	-1	-2
Étoile du matin	120	150	7	0	0	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+2	+2
Fauchard[b]	240	60	8	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	0	-1	-1
Fauchard-crochet[b] [g]	240+	75	9	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	0	0	-1
Fléau de cavalier	60	120	6	0	0	0	0	0	0	0	+1	+1	+1	0
Fléau de fantassin	120	180	7	+3	+3	+2	+2	+1	+2	+1	+1	+1	+1	-1
Fouet	240-600	240-600	5-8	-14	-12	-10	-8	-6	-4	-2	-1	+1	0	+3
Fourche de guerre[a] [b]	210+	30	7	-3	-3	-2	-2	-1	0	0	+1	+1	0	+1
Fourche fauchard[b]	240	60	8	-2	-2	-1	-1	-1	0	0	0	+1	0	+1
Garrot	90	45	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Glaive-Guisarme[a] [b]	240+	30	9	-2	-2	-1	-1	0	0	0	0	0	0	0
Guisarme[b]	180+	60	8	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	0	-1	-1
Guisarme Voulge[b]	210+	60	10	-2	-2	-1	-1	0	+1	+1	+1	0	0	0
Hache d'armes	120	120	7	-5	-4	-3	-2	-1	-1	0	0	+1	+1	+2
Hachette	45	30	4	-5	-4	-3	-2	-2	-1	0	0	+1	+1	+1
Hallebarde	150+	150	9	0	+1	+1	+1	+1	+2	+2	+2	+1	+1	0
Harpon	180-240	45	6	-3	-2	-2	-1	-1	-1	0	0	0	0	0
Lance (cheval léger) [c]	300	30	7	-3	-3	-2	-2	-1	0	0	0	0	0	0
Lance (cheval lourd) [c]	420	30	8	+4	+4	+3	+3	+2	+2	+2	+1	+1	0	0
Lance (cheval moyen) [c]	360	30	6	-1	0	0	+1	+1	+1	+1	0	0	0	0
Lance de fantassin[a] [d]	150-390+	30	6-8	-2	-2	-2	-1	-1	-1	0	0	0	0	0
Lasso	300-600	240+	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Marteau	45	60	4	0	0	0	+1	0	+1	0	0	0	0	0
Marteau de Lucerne[b]	150+	150	9	0	+1	+1	+1	+2	+2	+2	+1	+1	0	0
Masse d'armes, cavalier	45	60	6	+2	+2	+1	+1	0	0	0	0	0	0	0
Masse d'armes, fantassin	75	120	7	+2	+2	+1	+1	0	0	0	0	0	+1	-1
Massue	90	30-90	4	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	-1	0	0	+1
Matraque	15	30	2	-14	-13	-12	-10	-8	-6	-5	-4	-3	-2	0
Pertuisane	210+	90	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Pique	540	30	13	-1	-1	-1	0	0	0	0	0	0	-1	-2
Poing ou main nue	60+	n/a	1	-9	-8	-7	-5	-3	-1	0	0	+2	0	+4
Propulseur	90	30	n/a	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sarbacane	120-210	20	n/a	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Serpe Guisarme	240+	60	10	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	0	0
Trident	120-240+	30	6-8	-4	-3	-3	-2	-1	-1	0	0	+1	0	+1
Voulge	240+	60	10	-2	-2	-1	-1	0	+1	+1	+1	0	0	0

Notes à propos des tableaux ci-dessus :

* l'ajustement au type de classe d'armure s'effectue sur le type d'armure : par exemple, une armure de cuir +4 et une dextérité de 17 : CA 1, mais type d'armure CA 8. Un bracelet de protection CA 4 et un anneau +2 donnent une CA 2, mais le type de classe d'armure est 10. **Les classes d'armure naturelle des monstres ne donnent pas de bonus ou de malus.**

(a) Cette arme inflige double dégâts aux créatures de grande taille (G) lorsqu'elles sont tenues fermement au sol pour recevoir une créature qui charge.

(b) Cette arme est capable de faire tomber de sa monture un cavalier (de façon générique) sur un score supérieur ou égal au score requis pour toucher.

(c) Cette arme inflige double dégâts aux créatures de toutes tailles lorsque le personnage l'utilise en chargeant à cheval.

(d) Cette arme inflige double dégâts à tout adversaire lorsqu'elle est dressée au sol pour recevoir une charge.

(e) Cette catégorie d'arme inclut toutes les armes pointues et tranchantes dont la lame mesure de 35 à 60 cm.

(f) Cette arme est capable de désarmer un adversaire sur un score requis pour toucher une CA 8.

(g) Cette arme, lorsqu'elle touche, a 20% de chances de faire tomber sur les genoux ou à plat ventre un adversaire de taille humaine ou plus petite.

Tableau 94 – Armes – Projectiles ou armes lancées, informations générales et ajustements aux probabilités de toucher

Arme	Cadence de tir[a]	Portée[b] Courte	Portée[b] Moyenne	Portée[b] Longue	Ajustement au type de classe d'armure* 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Aklys	1	1[c]	-	-	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	0	0
Arbalète de poing	1	2	4	6	-6	-4	-2	-1	0	0	0	+1	+2	+2	+3
Arbalète légère	1	6	12	18	-3	-2	-2	-1	0	0	+1	+2	+3	+3	+3
Arbalète lourde	½	8	16	24	-2	-1	-1	0	+1	+2	+3	+3	+4	+4	+4
Arc court	2	5	10	15	-7	-6	-5	-4	-1	0	0	+1	+2	+2	+2
Arc court composite	2	5	10	18	-4	-4	-3	-3	-1	0	+1	+2	+2	+2	+3
Arc long	2	7	14	21	-2	-1	-1	0	0	+1	+2	+3	+3	+3	+3
Arc long composite	2	6	12	21	-4	-3	-2	-1	0	0	+1	+2	+2	+3	+3
Couteau	2	1	2	3	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	0	+1
Dague	2	1	2	3	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	-1	0	0	+1
Fléchette	3	1½	3	4½	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	0	+1
Fronde : bille	1	5	10	20	-3	-3	-2	-2	-1	0	0	0	+2	+1	+3
Fronde : pierre	1	4	8	16	-7	-6	-5	-4	-2	-1	0	0	+2	+1	+3
Fustibale : bille	½	-	3-6	9	-5	-4	-3	-2	-1	0	0	0	0	0	0
Fustibale : pierre	½	-	3-6	9	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	0	0	0	0
Hache de jet	1	1	2	3	-6	-5	-4	-3	-2	-1	-1	0	0	0	+1
Harpon	1	1	2	3	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	0	0	0	+1
Javelot	1	2	4	6	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	0	+1
Lance de fantassin	1	1	2	3	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	0	0	0	0
Lasso	½	1	2	3	+9	+8	+7	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1
Marteau	1	1	2	3	-4	-3	-2	-1	0	0	0	0	0	0	+1
Massue	1	1	2	3	-9	-8	-7	-5	-3	-2	-1	-1	-1	0	0
Propulseur (javelot)	1	3	6	9	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	0	+1	+1	+2
Sarbacane (aiguille)	2	1	2	3	-14	-12	-10	-8	-6	-4	-2	-1	-1	+1	+2

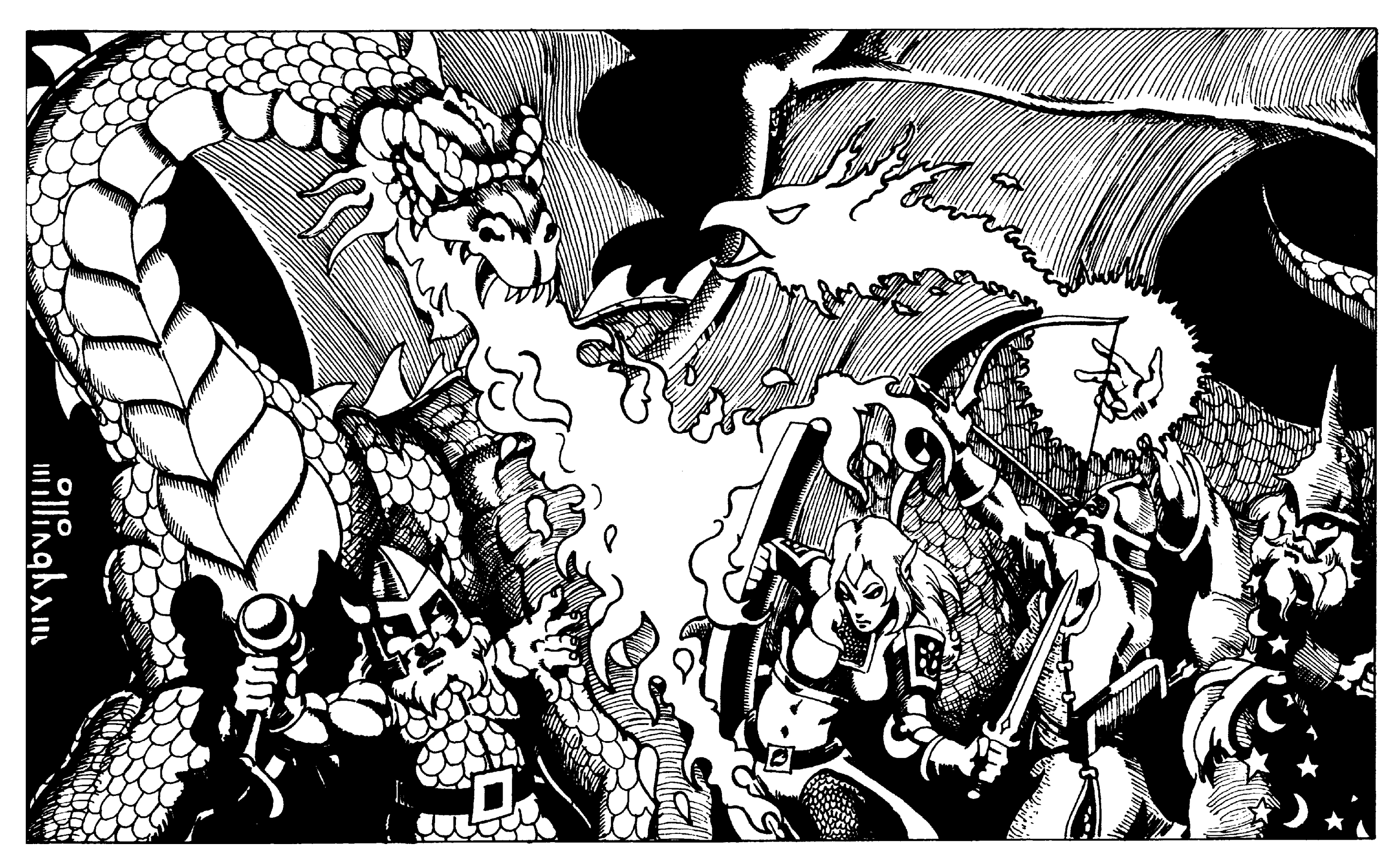
Notes concernant le tableau ci-dessus :

* Même remarque que pour le tableau précédent.

(a) Cadence de tir pour un round
(b) Les portées sont : Courte (C), Moyenne (M) et Longue (L). Les tirs à moyenne portée s'effectuent avec un malus de -2. Les tirs à longue portée s'effectuent avec un malus de -5. Par exemple, les lancers de dague sur une cible portant une armure de cuir (type 8), en intérieur, se font sans ajustement jusqu'à 3 mètres, à -2 de 3 à 6 mètres et à -5 de 6 à 9 mètres. Un tir d'arbalète lourde en extérieur sur une cible portant une armure de cuir (type 8), se fait à +4 jusqu'à 54 mètres, à +2 jusqu'à 144 mètres et à -1 jusqu'à 216 mètres.
(c) Portée de 3 mètres seulement, même en extérieur.

Poids d'une arbalète : de poing : 20 po – légère : 50 po – lourde : 80 po

Poids d'un arc : court : 50 po – court composite : 50 po – long : 100 po – long composite : 80 po



LES SORTS DU PERSONNAGE

L'utilisation des sorts cléricaux et magiques est un aspect très important du jeu. La plupart des sorts demandent une composante *verbale* (V) et doivent être prononcés. Beaucoup de sorts ont aussi une composante *somatique* (S) (mouvements du corps du lanceur de sorts, gestuelle particulière). Quelques sorts nécessitent une troisième composante, la composante *matérielle* (M).

Les sorts cléricaux et druidiques sont accordés par les dieux, ce qui signifie que le clerc ou le druide doit prier quelques heures afin de connaitre les composantes verbales et somatiques des sorts qu'il désire avoir en tête. Les sorts de premier, deuxième, troisième et quatrième niveau sont obtenus par le clerc grâce à la méditation et à de pieuses prières. Cette attribution de sorts se fait par l'intermédiaire de serviteurs du dieu que le clerc ou le druide vénère. Les sorts de niveau cinq, six ou sept sont accordés par le dieu LUI-MÊME. Pour obtenir des sorts, le clerc doit être jugé favorablement par son dieu. Si le dieu a quelques griefs envers le clerc ou le druide, pour un manque de respect d'alignement ou par manque de dévotion, il peut demander au clerc un sacrifice, une expiation ou un acte de dévotion pour son pardon. Le MD est le seul à juger si le cas se présente. Les composantes matérielles ne sont pas accordées par la prière : le clerc ou le druide doit se les procurer par lui-même.

Les sorts des magiciens et des illusionnistes ne sont pas accordés par des forces surnaturelles. Le magicien doit mémoriser chaque sort, ses composantes verbales et somatiques et doit trouver lui-même les composantes matérielles dont il a besoin. Cette mémorisation se fait avec un livre de sorts et prend un temps considérable.

Tous les sorts doivent être choisis avant de partir en aventure (le MD expliquera aux joueurs ce qu'ils doivent faire pour récupérer leurs sorts). On considère qu'il faut 15 minutes pour mémoriser un niveau de sort, c'est-à-dire, 15 minutes pour le niveau 1 ou la moitié du niveau 2.

Une telle activité demande du repos (du sommeil) pour l'esprit et des forces (de la nourriture) pour le corps.

Une fois lancé, un sort est complètement oublié. Cela n'interdit pas plusieurs mémorisations d'un même sort, mais cela interdit plusieurs utilisations d'un sort mémorisé une seule fois par le lanceur de sorts.

Comme il est décrit précédemment dans le chapitre sur les classes de personnages, le nombre de sorts utilisables (mémorisables) par un personnage dépend de sa classe et de son niveau. Les détails concernant le lancement des sorts sont donnés plus loin, dans le chapitre combat (voir p.188).

La nature et les composantes des différents sorts sont données immédiatement après la table des sorts. Les descriptions contiennent également les informations utiles : portée, durée, zone d'effet, etc. Le Maître de Donjon peut ajouter ou supprimer certains éléments des sorts, ou même ajouter ou supprimer des sorts entiers. Il informera les joueurs des changements qu'il fait intervenir avant de commencer une aventure.

Les composantes matérielles des sorts sont généralement portées dans de petits sacs ou dans des poches. Bien sûr, certaines composantes matérielles sont trop encombrantes : dans ce cas, il faut prendre en compte le poids et l'encombrement qu'elles représentent. Par ailleurs, quelques composantes sont rares et doivent faire l'objet de recherches de la part du lanceur de sorts.

Les spécificités de chaque classe de lanceur de sorts sont détaillées avant les sections qui leurs correspondent.

LANCER LES SORTS

Chaque personnage lanceur de sort ne peut apprendre, pour un niveau donné, qu'un certain nombre de sorts (des moyens magiques peuvent faire augmenter ce nombre). Une fois lancé, un sort est totalement rayé de la mémoire, oublié ; mais il est possible que le personnage se rappelle encore d'autres sorts de même type : le personnage peut avoir mémorisé plusieurs fois le même sort, dans la limite du nombre de sorts autorisé par niveau.

Il est possible de lancer la plupart des sorts en un seul round bien que certains sorts – en particulier ceux de hauts niveaux – demandent plus de temps. Le fait de lancer des sorts demande certaines actions bien précises et si ces actions sont interrompues, il n'est pas possible de lancer le sort mais celui-ci est quand même effacé de la mémoire du personnage. Exemple : un magicien, au moment de lancer une *boule de feu*, est frappé d'une flèche alors qu'il n'en est qu'à la moitié du temps d'incantation du sort. Un silence magique ou le fait de bâillonner un personnage l'empêche de prononcer les composantes verbales (V). Une immobilisation magique empêche de lancer des sorts. Le fait de maîtriser un personnage l'empêche de lancer des sorts à composantes somatiques (S), car les gestes du lanceur de sorts doivent être effectués avec précision. Mis à part ces restrictions, il est certain que les sorts sont des moyens d'attaque et de défense tout à fait valables, à condition que le personnage n'hésite pas : il doit savoir au début du round quel sort il va lancer.

À mesure qu'il lance ses sorts, le personnage les raye de la liste de ceux qu'il a mémorisés. Il en va de même pour les composantes matérielles utilisées.

LES SORTS SUR PARCHEMIN

On lance les sorts sur parchemin de la même façon que les autres sorts (mémorisés). Une fois lue et le sort déclenché, l'inscription s'efface du parchemin car ses propriétés et les énergies magiques sont contenues dans les caractères, runes et autres mots écrits pour le sort en question. Comme ils sont écrits, les sorts sur parchemin ne nécessitent ni composantes matérielles, ni composantes somatiques. Le temps nécessaire pour lancer (lire) un sort sur parchemin est le même que si le sort avait été mémorisé. Ceci sous entend que le parchemin est à portée de main et prêt à être lu. En général, les parchemins sont utilisés comme si un personnage de 12ème niveau lançait le sort. Ceci peut entrainer des modifications de portée, de durée, de zone d'effet et éventuellement de la puissance de certains sorts (*projectile magique*, *boule de feu*, *foudre*, etc.) Votre MD vous donnera d'autres informations sur les parchemins le moment venu.

À retenir tout de même qu'un sort lancé depuis un parchemin ne compte pas comme un sort utilisé dans la journée. Exemple : un magicien de niveau 1 a mémorisé *serviteur invisible*. Il a trouvé un parchemin avec deux sorts de premier niveau également : *projectile magique* et *serviteur invisible*. Dans la même journée, le magicien pourra lancer deux fois *serviteur invisible* (1 en mémoire et l'autre depuis le parchemin) et une fois *projectile magique* (depuis le parchemin). Suite à ces opérations, le parchemin sera vierge de toute magie et le sort mémorisé sera oublié.



TABLEAU DES SORTS

CLERCS

Tableau 95 – Sorts de Clerc

Nombre	1er niveau	2ème niveau	3ème niveau	4ème niveau
1	Apaisement	Aide	Catalepsie	Abaissement des Eaux
2	Aquagenèse	Augure	Délivrance de la Paralysie	Abjuration
3	Bénédiction	Cantique	Désenvoûtement	Bâtons à Serpents
4	Cérémonie	Charme-serpents	Dissipation de la Magie	Contre-Poison
5	Détection de la Magie	Détection de la Vie	Fusion avec la Pierre	Croissance d’Épines
6	Détection des Déguisements	Détection des Charmes	Glyphe de Garde	Détection des Mensonges
7	Détection du Mal	Détection des Pièges	Guérison de la Cécité	Divination
8	Endurance au Froid/à la Chaleur	Diable de Poussière	Guérison des Maladies	Exorcisme
9	Injonction	Discours Captivant	Localisation d’Objets	Immunité contre les Sorts
10	Invisibilité aux Morts-vivants	Langage Animal	Lumière Éternelle	Insectes Géants
11	Lumière	Marteau Spirituel	Manne	Langage des Plantes
12	Pierre Magique	Méditation	Marche sur les Eaux	Langues
13	Pluie	Messager	Nécro-Animation	Manteau de Peur
14	Présage	Paralysie	Nécromancie	Octroi de sort
15	Protection contre le Mal	Perception des Alignements	Portes de la Mort	Protection contre le Mal sur 3 mètres
16	Purification de l’Eau et des Aliments	Résistance au Feu	Prière	Soins Majeurs
17	Résistance au Froid	Retardement du Poison	Protection contre le Plan Négatif	
18	Sanctuaire	Silence sur 5 mètres	Traversée des Flammes	
19	Soins Mineurs	Symbole Sacré	Trombe d’Eau	
20	Union	Wyverne de Garde	Vêtement Magique	

Nombre	5ème niveau	6ème niveau	7ème niveau
1	Arc-en-ciel	Animation des Objets	Asile
2	Bénitier Magique	Barrière de Lames	Contrôle du Climat
3	Changement de Plan	Festin des Héros	Exaction
4	Communion	Guérison	Marche des Vents
5	Dissipation du Mal	Interdiction	Parole Sacrée
6	Expiation	Invocation des Animaux	Régénération
7	Fléau d’Insectes	Langage des Monstres	Restauration
8	Golem	Lithomancie	Résurrection
9	Marche Aérienne	Orientation	Seuil
10	Nécro-Animation de Monstres	Rappel	Sort Astral
11	Pierres Acérées	Séparation des Eaux	Symbole
12	Pilier de Feu	Serviteur Aérien	Tremblement de Terre
13	Quête Religieuse		
14	Rappel à la Vie		
15	Soin Ultime		
16	Vision Réelle		

DRUIDES

Tableau 96 – Sorts de Druide

Nombre	1er niveau	2ème niveau	3ème niveau	4ème niveau
1	Amitié Animale	Aquagenèse	Arbre	Contrôle de la Température sur 3 mètres
2	Aura Féérique	Baie Magique	Contre-Poison	Dissipation de la Magie
3	Cérémonie	Catalepsie	Croissance d’Épines	Embrasement
4	Détection de la Magie	Charme-Personnes ou Mammifères	Embroussaillement	Forêt Hallucinatoire
5	Détection des Pièges Sylvestres	Croc-en-Jambe	Guérison des Maladies	Invocation Animale I
6	Détection du Poison	Distorsion du Bois	Invocation d’Insectes	Invocation des Créatures Sylvestres
7	Enchevêtrement	Eau Divinatoire	Invocation de la Foudre	Langage des Plantes
8	Invisibilité aux Animaux	Flamme	Lithomorphose	Paralysie Végétale
9	Langage Animal	Lame de Feu	Paralysie Animale	Porte Végétale
10	Localisation des Animaux	Localisation des Plantes	Perception des Alignements	Protection contre la Foudre
11	Passage sans Trace	Métal Brûlant	Piège Sylvestre	Répulsion des Insectes
12	Perception de l’Équilibre	Obscurcissement	Protection contre le Feu	Soins Majeurs
13	Pluie	Peau d’Écorce	Pyrotechnie	
14	Prévision du Temps	Piège à Feu	Rayon d’Étoile	
15	Purification de l’Eau	Retardement du Poison	Respiration Aquatique	
16	Shillelagh	Soins Mineurs	Trombe d’Eau	

Nombre	5ème niveau	6ème niveau	7ème niveau
1	Bâtons à Serpents	Bouclier Anti-Animal	Animation de la Roche
2	Bouclier Anti-Plantes	Chêne Vivant	Bâton Sylvanien
3	Communion avec la Nature	Débilité Mentale	Chariot de Sustarre
4	Contrôle des Vents	Graines de Feu	Confusion
5	Croissance Animale	Invocation Animale III	Contrôle du Climat
6	Fléau d’Insectes	Invocation d’un Élémental du Feu	Doigt de Mort
7	Invocation Animale II	Invocation du Temps	Invocation d’un Élémental de Terre
8	Mur de Feu	Mur d’Épines	Mort Rampante
9	Passe-Plantes	Répulsion du Bois	Rayon de Soleil
10	Pierres Acérées	Soin Ultime	Réincarnation
11	Rayon de Lune	Transit Végétal	Tempête de Feu
12	Transmutation de Pierre en Boue	Transmutation d’Eau en Poussière	Transmutation du Métal en Bois

TOURS MINEURS – MAGICIENS ET ILLUSIONNISTES

Tableau 97 – Tours Mineurs pour Magiciens et Illusionnistes

Nombre	Utilitaires	Inversés	Prestidigitation	Affectant les personnes	Personnels	Bruitages
1	Couleur	Aigreur	Changement	Bâillement	Abeille	Boum !
2	Couture	Caillage	Dissimulation	Clignement	Araignée	Cliquetis
3	Dépoussiérage	Croissance Capillaire	Distraction	Clin d' Œil	Déverrouillage	Gémissement
4	Douceur	Dénouage	Empalmage	Éternuement	Doigt de Feu	Grincement
5	Éclat	Effilochage	Présentation	Grattage	Insecte	Pas
6	Emballage	Emmêlement	Transformation	Hochement	Lumière Bleue	Plainte
7	Épice	Flétrissement		Rire Bête	Moucherons	Sifflet
8	Extermination	Nœud Serré		Rot	Nuage de Fumée	Toc-Toc
9	Germination	Poussière		Tic	Pincement	
10	Humidification	Renversement		Toux	Souris	
11	Lustre	Souillure				
12	Nettoyage	Ternissement				
13	Nœud					
14	Rafraîchissement					
15	Rassemblement					
16	Réchauffement					
17	Refroidissement					
18	Salage					
19	Saveur					
20	Séchage					

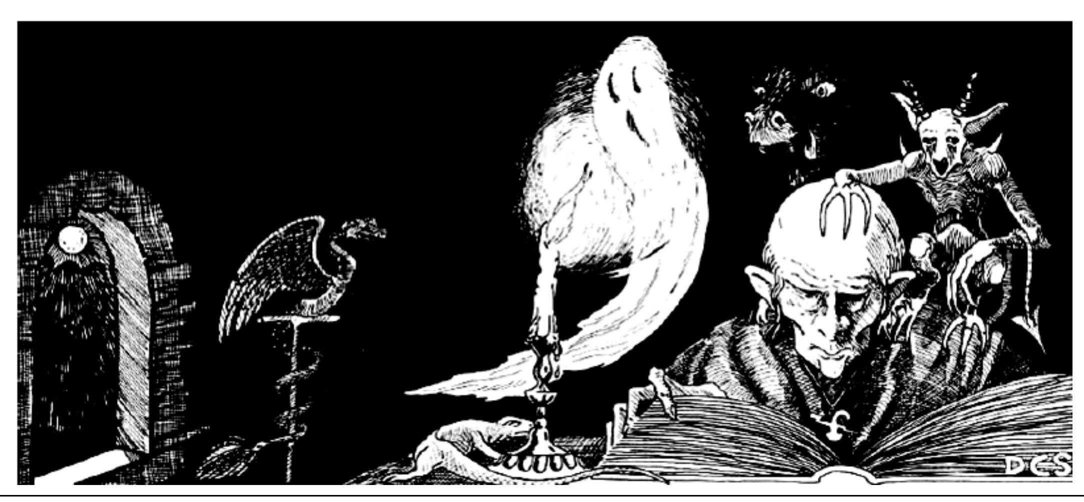
MAGICIENS

Tableau 98 – Sorts de Magicien

Nombre	1er niveau	2ème niveau	3ème niveau
1	Agrandissement	Bouche Magique	Boule de Feu
2	Alarme	Bruitage	Catalepsie
3	Altération des Feux Normaux	Corde Enchantée	Chaumière de Léomund
4	Amitié	Détection de l'Invisibilité	Clairaudience
5	Armure	Détection du Mal	Clairvoyance
6	Aura Magique de Nystul	ESP	Détection des Illusions
7	Bouclier	Flèche Acide de Melf	Dissipation de la Magie
8	Charme-Personnes	Force	Flèche de Feu
9	Chute de Plume	Fouet	Force Fantasmagorique
10	Compréhension des Langues	Fracassement	Foudre
11	Course	Image Miroir	Infravision
12	Détection de la Magie	Invisibilité	Intermittence
13	Disque Flottant de Tenser	Irritation	Invisibilité sur 3 Mètres
14	Eau de Feu	Lévitation	Invocation de Monstre I
15	Écriture	Lien	Langues
16	Effacement	Localisation d'Objets	Matière
17	Escalade d'Araignée	Lumière Éternelle	Minuscules Météores de Melf
18	Fermeture	Nuage Puant	Mur de Vent
19	Fonte	Or des Fous	Objet
20	Graisse	Oubli	Page Secrète
21	Identification	Ouverture	Paralysie
22	Invocation d'un Familier	Perception des Alignements	Protection contre le Mal sur 3 mètres
23	Lecture de la Magie	Peur	Protection contre les Projectiles Normaux
24	Lumière	Piège de Léomund	Rafale de Vent
25	Lumières Dansantes	Poches Profondes	Ralentissement
26	Mains Brûlantes	Préservation	Rapidité
27	Marque de Magicien	Protection contre les Tours Mineurs	Respiration Aquatique
28	Message	Pyrotechnie	Runes Explosives
29	Monture	Rayon d'Affaiblissement	Sceau du Serpent Sépia
30	Moquerie	Rire Incontrôlable et Hideux de Tasha	Suggestion
31	Pluie	Sphère Enflammée	Trombe d'Eau
32	Poigne Électrique	Ténèbres sur 5 mètres	Vol
33	Poussée	Toile d'Araignée	
34	Projectile Magique	Verrou Magique	
35	Protection contre le Mal	Vocalisation	
36	Réparation	Zéphyr	
37	Saut		
38	Serviteur Invisible		
39	Sommeil		
40	Ventriloquie		

Nombre	4ème niveau	5ème niveau	6ème niveau
1	Abri Sûr de Léomund	Chien Fidèle de Mordenkainen	Abaissement des Eaux
2	Allométamorphose	Coffre Secret de Léomund	Bulle Anti-Magique
3	Arme Enchantée	Cône de Froid	Chasseur Invisible
4	Autométamorphose	Contact d'Autres Plans	Contingence
5	Bouclier de Feu	Croissance Animale	Contrôle du Climat
6	Charme-Monstres	Débilité Mentale	Désintégration
7	Confusion	Distorsion des Distances	Élucubration de Mordenkainen
8	Cri	Domination	Enchaînement d'Éclairs
9	Désenvoûtement	Eau Aérée	Enchantement
10	Dissipation des Illusions	Envoi	Extension III
11	Effroi	Évitement	Glissement de Terrain
12	Embroussaillement	Extension II	Globe d'Invulnérabilité
13	Excavation	Fabrication	Holographie
14	Extension I	Invocation d'Élémental	Incantation Mortelle
15	Feu Charmeur	Invocation de Monstre III	Invocation de Monstre IV
16	Globe Mineur d'Invulnérabilité	Lamentable discussion de Léomund	Main de Force de Bigby
17	Invocation de Monstre II	Lithomorphose	Mauvais Œil
18	Maladresse	Main d'Interposition de Bigby	Mythomancie
19	Miroir Magique	Métempsycose	Punition Spirituelle
20	Moyen Mnémonique de Rary	Mur de Fer	Quête Magique
21	Mur de Feu	Mur de Force	Réincarnation
22	Mur de Glace	Mur de Roc	Répulsion
23	Œil Magique	Nécro-Animation	Séparation des Eaux
24	Peau de Pierre	Nuage Létal	Sphère Glaciale d'Otiluke
25	Phytomorphose	Paralysie des Monstres	Transformation de Tenser
26	Piège à Feu	Passe-Muraille	Transmutation d'Eau en Poussière
27	Porte Dimensionnelle	Révocation	Transmutation de Pierre en Chair
28	Sphère Résiliente d'Otiluke	Télékinésie	Transvision
29	Tempête de Glace	Téléportation	Traquenard
30	Tentacules Noires d'Evard	Transmutation de Pierre en Boue	Vigiles et Sentinelles
31	Terrain Hallucinatoire		
32	Ultravision		

Nombre	7ème niveau	8ème niveau	9ème niveau
1	Bannissement	Antipathie/Sympathie	Absorption d'Énergie
2	Boule de Feu à Retardement	Attache	Arrêt du Temps
3	Cacodémon	Charme-Masse	Asile
4	Cage de Force	Clone	Disjonction de Mordenkainen
5	Charme-Plantes	Cristairin	Emprisonnement
6	Disparition	Danse Irrésistible d'Otto	Fragilité de Cristal
7	Duo-Dimension	Emprisonnement de l'Âme	Hétéromorphisme
8	Épée de Mordenkainen	Ensevelissement	Invocation de Monstre VII
9	Inversion de la Gravité	Immunité Magique de Serten	Main Broyante de Bigby
10	Invisibilité de Masse	Invocation de Monstre VI	Mot de Pouvoir : « Mort »
11	Invocation de Monstre V	Labyrinthe	Nuée de Météores
12	Invocation Instantanée de Drawmij	Mot de Pouvoir : « Cécité »	Seuil
13	Isolement	Nuage Incendiaire	Sort Astral
14	Magnifique Manoir de Mordenkainen	Permanence	Souhait Majeur
15	Mot de Pouvoir : « Étourdissement »	Poing de Bigby	Sphère Prismatique
16	Poigne de Bigby	Protection d'Esprit	Stase Temporelle
17	Porte de Phase	Requête	
18	Renvoi	Sphère Télékinétique d'Otiluke	
19	Simulacre	Symbole	
20	Souhait Mineur	Transformation d'Objets	
21	Statue		
22	Téléportation Sans Erreur		
23	Tourment		
24	Véritable Nom		



ILLUSIONNISTES

Tableau 99 – Sorts d'Illusionniste

Nombre	Illusions Mineures	1er niveau	2ème niveau	3ème niveau
1	Assombrissement	Apparition	Auto-Altération	Corde Enchantée
2	Bruit	Armure Spectrale	Bouche Magique	Dissipation des Illusions
3	Brume	Bruitage	Cécité	Écriture Illusoire
4	Illusion en Deux Dimensions	Changement d'Apparence	Désinformation	Effroi
5	Lumière Colorées	Détection de l'Invisibilité	Détection de la Magie	Force Spectrale
6	Masque	Détection des Illusions	Fascination	Forme Ectoplasmique
7	Mirage	Force Fantasmagorique	Force Fantasmagorique Améliorée	Invisibilité sur 3 Mètres
8	Petit Arc-En-Ciel	Hypnotisme	Image Miroir	Lumière Éternelle
9		Jet de Couleurs	Invisibilité	Monture Fantôme
10		Lecture de la Magie Illusoire	Motif Hypnotique	Non-Détection
11		Lumière	Nappe de Brouillard	Paralysie Musculaire
12		Lumières Dansantes	Surdité	Suggestion
13		Mur de Brouillard	Trouble	Ténèbres Éternelles
14		Orbe Chromatique	Ultravision	Terrain Hallucinatoire
15		Réflexion des Regards	Vent de Murmures	Tromperie
16		Ténèbres	Ventriloquie	Vent Spectral
Nombre	**4ème niveau**	**5ème niveau**	**6ème niveau**	**7ème niveau**
1	Brouillard Dense	Chaos	Brouillard Mortel	Altération de la Réalité
2	Confusion	Création Majeure	Fantasmagorie	Destin
3	Création Mineure	Holographie	Illusion Permanente	Jet Prismatique
4	Dissipation de l'Épuisement	Illusion Avancée	Illusion Programmée	Marche des Ombres
5	Dissipation de la Magie	Invocation des Ombres	Invocation des Animaux	Mur Prismatique
6	Émotion	Labyrinthe	Magie Demi-Ombre	Sort Astral
7	Emplacement Vacant	Magie des Ombres	Mirage des Arcanes	Vision
8	Invisibilité Améliorée	Miroir Magique	Ombres	Sorts de Niveau 1 de Magicien
9	Monstres des Ombres	Monstres Demi-Ombres	Subterfuge	
10	Motif Arc-En-Ciel	Porte des Ombres	Suggestion de Masse	
11	Phytomorphose	Rêve	Vision Réelle	
12	Tueur Fantasmagorique	Tempus Fugit	Voile Illusoire	

EXPLICATION DES SORTS

Chaque sort est présenté de la même manière. Il est tout d'abord décrit par son nom et par le type de magie qu'il implique. Ensuite sont donnés : le niveau, la portée (c.-à-d. la distance jusqu'à laquelle il peut être lancé), la durée, la zone d'effet, les composantes, le temps d'incantation et le jet de protection. Enfin, une explication du sort et une description[39] détaillée des effets sont données[40].

La portée est en générale donnée avec le symbole '' (Voir § DISTANCE) ou « Au toucher » quand le lanceur de sort doit physiquement toucher le destinataire du sort avec sa main. Le symbole '' représente une valeur différente selon que le sort est lancé à l'extérieur ou à l'intérieur. En extérieur, 1'' représente 9 mètres et en intérieur, 1'' représente 3 mètres.

La durée est donnée en tour, round ou simplement avec le mot « instantané », comme dans le cas du sort *foudre* dont la durée est très courte (Voir § TEMPS).

La *zone d'effet* montre l'importance de la zone que le sort affecte ou le nombre de personnes ou de créatures touchées par le sort. Attention, comme il est précisé dans les règles consacrées aux distances, 1'' = 3 mètres pour les zones d'effet en intérieur ET en extérieur. Par exemple, une *boule de feu* avec un rayon de 2'' aura en extérieur un diamètre de 12 mètres (et non pas 36 mètres !).

Les *composantes* sont comme nous l'avons déjà vu, verbales (V), somatiques (S) ou matérielles (M). Cela indique lesquelles sont indispensables pour lancer le sort.

Le *temps d'incantation* donne le nombre de rounds de combat ou le nombre de segments d'un round, nécessaire pour lancer le sort ; 10 segments correspondent à 1 round et 10 rounds correspondent à 1 tour. Certains sorts demandent plus de temps et de préparation que d'autres.

Le *jet de protection* dit si un jet de protection est possible ou non (Aucun), et s'il est possible, indique s'il annule les effets du sort (Annule) ou s'il réduit ses effet de moitié (½).



[39] Note de source Officielle (Polyhedron Magazine « Dispel Confusion ») : à moins que la description du sort ne le permette spécifiquement. Les dégâts des *boules de feu*, *foudre*, etc. sont dans une fourchette qui dépend du niveau du lanceur de sort. Ce dernier ne peut pas contrôler ou réduire les dégâts. Ainsi une *boule de feu* lancée par un Magicien de niveau 6 fera 6d6, qu'il le veuille ou non.

[40] Comme il est précisé dans l'introduction, les descriptions des sorts incluent :

- la correction d'erreurs de traduction
- la reformulation en un français plus correct (pas toujours évident)
- les explications complémentaires figurant dans le Guide du Maître et jugées accessibles aux joueurs.

LES SORTS DE CLERC

Notes concernant les sorts de clerc :

Les composantes matérielles d'un sort sont physiquement utilisées lors de son incantation et disparaissent ensuite, à l'exception des objets religieux et de culte du clerc, c'est-à-dire de son symbole sacré, de son chapelet de prière ou de tout autre objet similaire, qui, eux, ne sont pas consommés par le sort. La réversibilité de certains sorts peut poser des problèmes d'alignement au clerc. L'utilisation de sorts promouvant le bonheur devrait être évitée par les clercs mauvais. De même, les sorts impliquant des effets néfastes peuvent apporter beaucoup d'ennuis à des clercs d'alignement bon. Une utilisation inconsidérée de tels sorts pourra changer l'alignement du clerc ; c'est au joueur de surveiller et de respecter l'alignement de son personnage. Dans tous les cas, le clerc doit choisir quelle application d'un sort réversible il retiendra. Il n'est pas possible de posséder les deux facettes d'un sort si celui-ci n'a été mémorisé qu'une fois. De la même manière, la simple prière pour l'obtention d'un sort ou de son inverse ne garantit pas que ce sort soit donné au clerc par son dieu, car la confiance de ce dernier envers son serviteur peut évoluer. Le Maître de Donjon peut apporter des changements aux composantes matérielles des sorts ; il peut, par exemple, ne demander que l'usage du symbole religieux ou même tout simplement supprimer les composantes matérielles. Demandez sa façon de voir au Maître de Donjon[41].

SORTS DE NIVEAU 1

APAISEMENT (Abjuration) Réversible

Niveau : *1*	Composantes : *V, S*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Créature touchée*	

Explication/Description : en touchant la créature concernée, le clerc lui insuffle du courage, augmentant ainsi son jet de protection de +4 contre les attaques magiques provoquant la peur. Si la créature est déjà sujette à un sort de *peur* après avoir raté son jet de protection, le sort permet un autre jet de protection avec un bonus de +1 pour chaque niveau du clerc, c'est-à-dire +2 pour un clerc de niveau 2, + 3 pour un clerc de niveau 3, etc. Une « probabilité de toucher » doit être réussie pour toucher les créatures non consentantes. L'inverse du sort, *épouvante*, fait fuir la victime touchée le plus vite possible et le plus loin possible du clerc. Un sort d'*épouvante* peut être annulé par son inverse, et vice-versa.

AQUAGENÈSE (Altération) Réversible

Niveau : *1*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''*	Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *Permanente*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *750 litres maximum*	

Explication/Description : en lançant ce sort, le clerc peut créer 15 litres d'eau par niveau qu'il a atteint ; soit 30 l au niveau 2, 45 l au niveau 3, etc. L'eau est claire et potable (elle ressemble à de l'eau de pluie). L'eau créée dure jusqu'à évaporation naturelle ou jusqu'à ce qu'elle soit utilisée. L'eau peut être créée dans un endroit qui pourra contenir jusqu'à 0,75 m^3. On ne peut pas créer de l'eau à l'intérieur d'une chose vivante. L'inverse du sort, *destruction de l'eau*, fait disparaitre l'eau sans aucune trace (comme de la vapeur), pour une même quantité par niveau du clerc. Le sort demande au moins une goutte d'eau ou une pincée de poussière comme composante matérielle : la goutte d'eau pour la création, la poussière pour la destruction.

BÉNÉDICTION (Conjuration/Appel) Réversible

Niveau : *1*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *6''*	Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *6 rounds de combat*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *5'' x 5''*	

Explication/Description : en lançant ce sort, le clerc augmente le moral des créatures amicales de +1. De plus, cela augmente leurs « probabilités de toucher » de +1. Cependant, ce sort n'agit que sur ceux qui ne sont pas encore engagés dans un combat. Le lanceur de sort détermine à quelle portée il lance son sort (maximum 6''), il affectera alors les créatures se trouvant dans une zone de 5'' x 5''. L'inverse du sort, *malédiction*, peut être lancé sur des ennemis ; ceux-ci voient donc baisser leur moral et leur « probabilité de toucher » de -1. En plus des composantes verbales et somatiques, ce sort nécessite de l'eau bénite, ou maudite pour l'inverse.

CÉRÉMONIE (Invocation)

Niveau : *1*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *1 heure*
Durée : *Permanente*	Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Une créature, un objet ou une zone (voir ci-dessous)*	

Cérémonie a un certain nombre d'applications, selon le niveau de l'ecclésiastique dans l'ordre religieux. L'effet d'un sort de *cérémonie* ne laisse pas d'aura magique mais dans certains cas, une aura de bien ou de mal peut être présente (et donc détectable). Les spécificités d'un sort de *cérémonie* peuvent varier d'une religion à l'autre, mais en général, elles comportent celles-ci :

1er niveau : *avènement, enterrement, mariage*
3ème niveau : *consécration, investiture, consécration d'objet*
5ème niveau : *ordination, vœux spéciaux*
7ème niveau : *consécration d'un sol*
9ème niveau : *anathème*

Chacune de ces sortes de *cérémonie* requiert un clerc du niveau minimal indiqué, et doit tenir compte des restrictions décrites ci-dessous. Pour tous les sorts de *cérémonie*, sauf *anathème* (voir ci-dessous), aucun jet de protection n'est nécessaire, car le destinataire est soit inanimé soit présumé consentant pour être affecté par la magie ; pour n'importe quelle version, en dehors *d'anathème*, le sort échouera tout simplement s'il est lancé sur une personne qui (pour une raison quelconque) n'est pas d'accord pour en bénéficier. En bref, les *cérémonies* énumérées ont les effets suivants :

L'avènement est une forme limitée du sort *bénédiction* qui est lancée sur un jeune homme (voire dans certaines cultures une jeune femme) relativement peu avancé en âge, souvent aux alentours de 12 ans. Une jeune personne qui reçoit ce sort obtient un bonus de +1 à un unique jet de protection, qui peut être utilisé n'importe quand après la *cérémonie*. Dans certaines cultures, l'avènement a une signification symbolique, comme le fait qu'un adolescent doive recevoir cette bénédiction avant qu'il ne puisse profiter des droits et privilèges de l'âge adulte.

L'enterrement protège magiquement un corps et lui attribue la bénédiction de l'ordre religieux. Le corps est protégé pour une semaine comme s'il bénéficiait du sort de *protection contre le mal*, et quiconque essaye de déterrer le corps dans ce délai doit réussir un jet de protection contre les sorts sous peine de s'arrêter et de s'enfuir apeuré pendant un tour.

Le *mariage* n'a pas d'effet tangible (c'est-à-dire qu'il ne garantit pas le bonheur ou l'harmonie), mais a généralement une signification morale ou légale, pas si éloignée de celle des différents rites de mariage effectués dans notre monde réel.

La *consécration* permet au destinataire du sort d'entrer dans les rangs de la religion du clerc qui a lancé le sort, en faisant de cette personne un fidèle « confirmé »[42]de la déité du clerc. L'effet d'une *consécration* est permanent, à moins que le fidèle ne manifeste le désir de changer d'obédience pour une autre divinité. Dans ce cas, la *consécration* antérieure peut être annulée par une nouvelle *consécration* lancée par un clerc de plus haut niveau que celui qui a lancé la précédente.

Le rite *d'investiture* doit être effectué sur tout clerc aspirant avant que ce personnage puisse atteindre le statut de clerc de premier niveau.

[41] De toute façon, le MD a toujours raison ☺

[42] *Sanctioned* dans le texte original

La *consécration d'objet* doit être faite pour chaque objet destiné à être placé sur un autel ou en d'autres endroits à l'intérieur d'un édifice religieux. Pour lui éviter de perdre son efficacité, l'eau bénite (ou maudite) doit être conservée dans un récipient convenablement *consacré*.

L'ordination doit être effectuée sur un clerc avant qu'il puisse devenir le prêtre d'une paroisse ou qu'il puisse assumer des fonctions similaires, et même un clerc aventurier doit être *ordonné* prêtre avant qu'il ou elle ne puisse obtenir des suivants et constituer un groupe de suivants ou un groupe d'une autre espèce. Dans tous les cas, le clerc qui réalise *l'ordination* doit être d'un niveau supérieur à celui du destinataire ; cette *cérémonie* est souvent accomplie dans le cadre de l'entrainement effectué par le clerc lors de son évolution du deuxième au troisième niveau.

Les *vœux spéciaux* peuvent être reçus par un cavalier ou un paladin en devenir, avant qu'il ne s'engage dans la profession désirée. Les effets de ce sort persistent aussi longtemps que l'expérience du personnage n'a pas atteint la limite requise pour le niveau supérieur. Les *vœux spéciaux* peuvent être renouvelés au cours de l'entrainement pour passer d'un niveau à l'autre ou à n'importe quel moment pendant la progression vers le niveau suivant. Un cavalier ou un paladin ayant reçu « les *vœux spéciaux* » est immunisé aux effets des sorts de *malédiction* (mais pas aux objets maudits) aussi longtemps que les *vœux spéciaux* agissent. Par ailleurs, la *cérémonie* prédispose (-4 au jet de protection) le sujet aux sorts de *quête religieuse* lancé par un clerc du même alignement que celui qui a lancé le sort de *vœux spéciaux*.

La *consécration d'un sol* peut être jetée sur une zone avant qu'une structure sacrée (ou maudite) n'y soit construite. Un édifice religieux bâti sur un sol non *consacré* se délabrera lentement mais irrévocablement et cette omission aura pour résultat que l'édifice a 1% de chance par an, cumulative, de s'effondrer. Le sort doit être lancé sur la zone en question avant qu'elle ne soit modifiée d'une façon ou d'une autre (par exemple : terrassement) et avant que des matériaux de construction ne soient apportés sur le site ; le sort n'aura aucun effet s'il est jeté à postériori. La *consécration d'un sol* peut aussi être utilisée pour un lopin de terre destiné à devenir un cimetière, et dans ce cas, le cimetière repousse lui-même automatiquement chaque round les morts-vivants comme un clerc de 3ème niveau. Ou bien, si la *consécration de sol* d'un futur cimetière est effectuée par un clerc mauvais, touts les morts-vivants occupant la zone sont considérés comme protégés et contrôlés par un clerc de 3ème niveau.

L'anathème est une forme d'excommunication dans la mesure où l'offenseur est littéralement marqué sur la joue, le front, le bras ou la main, avec un symbole, un sceau ou un signe qui l'identifie (pour ceux qui sont capable de comprendre le symbole) comme quelqu'un qui a commis une grave offense aux yeux de son dieu. Un sujet ne désirant pas subir ce sort est autorisé à effectuer un jet de protection contre les sorts, à -4, pour échapper à ses effets. Si le destinataire ne mérite pas véritablement l'anathème, le sort échoue automatiquement quand il est lancé. Une *expiation* réussie conduit la marque à s'estomper, voire même à s'effacer : si les actions offensantes avaient été occasionnées par la magie ou par une autre force extérieure, la marque disparait totalement ; si les actions offensantes étaient innées, la marque ne pourra pas être complètement retirée.

Les composantes pour les différents sorts de *cérémonie* varient d'une religion à l'autre, mais la composante matérielle toujours impliquée est l'utilisation d'une façon ou d'une autre du symbole sacré du clerc. Les coûts standards pour le lancement de ces sorts sont les suivants : *avènement*, 5-15 pa ; *enterrement*, 5-50 po ; *mariage*, 1-20 po ; *consécration*, 1-10 pa (ou parfois gratuit) ; *investiture*, 1-100 po (ou parfois gratuit) ; *consécration d'objet*, généralement gratuit ; *ordination*, généralement gratuit mais pouvant atteindre 200 po ; *vœux spéciaux*, 1-100 po (ou parfois gratuit) ; *consécration d'un sol*, 100-600 po, en fonction de la taille de la zone affectée et du niveau du clerc effectuant la cérémonie ; *anathème* est toujours effectué gratuitement, puisque le sort est toujours lancé pour servir les intérêts de la religion du clerc.

DÉTECTION DE LA MAGIE (Divination)

Niveau : *1*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *3''*	Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *1 tour*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *1'' de large, 3'' de long*	

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le clerc détecte les émanations magiques sur une largeur de 1'' et une longueur de 3''[43] dans la direction qu'il regarde. Le clerc peut pivoter de 60° par round. Les murs de pierre épais de plus de 30 cm, une épaisseur de métal de plus de 2,5 cm ou une épaisseur de bois de plus de 90 cm empêchent le sort de fonctionner. Le clerc peut discerner si la magie est forte ou faible. Pour lancer ce sort, le clerc a besoin de son symbole sacré.

DÉTECTION DES DÉGUISEMENTS (Divination)

Niveau : *1*	Composantes : *V, S*
Portée : *12''*	Temps d'incantation : *2 rounds*
Durée : *1 round*	Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Un individu*	

Explication/Description : grâce à ce sort, le clerc est capable de détecter un déguisement uniquement composé de maquillage ou de vêtements modifiés (c'est-à-dire non magiques). Le clerc ne peut ni définir la classe ou la profession du personnage, ni son aspect véritable ; le sort indiquera simplement que le personnage ciblé se fait passer pour quelque chose ou quelqu'un d'autre. Le sort ne révèle pas le rang ou le statut réel et ne peut pas dévoiler une illusion mais peut détecter si le personnage est l'objet d'un sort *d'amitié*. Le sort ne peut détecter aucune supercherie liée à l'alignement. La cible du sort est autorisée à effectuer un jet de protection contre les sorts et, si ce jet est réussi, le déguisement est amélioré aux yeux du clerc, qui, de ce fait, est convaincu que le personnage cible est ce qu'il prétend être. Être sous l'effet d'un sort de *bénédiction*, porter une armure magique ou utiliser un objet magique de protection (comme une cape ou un anneau) donnera les bonus appropriés au jet de protection de la cible.

DÉTECTION DU MAL (Divination) Réversible

Niveau : *1*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *12''*	Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *1 tour+ ½ tour/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *1'' de large*	

Explication/Description : ce sort permet de découvrir les émanations du mal, ou du bien pour le sort inverse, de toute créature ou tout objet. Un alignement mauvais ou un objet maudit irradiera une aura maléfique, mais pas un piège ou une vipère. La durée du sort est de 1 tour + ½ tour par niveau ; donc un clerc de niveau 1 pourra détecter le mal pendant 1 tour ½, un clerc de niveau 2 pendant 2 tours, etc. Le sort a une zone d'effet de 1'' de large et le clerc doit faire face à l'endroit, l'objet ou la créature qu'il examine. Seuls le degré de mal (faible, moyen, fort, extraordinaire) et sa nature générale (en attente, méchant, triomphant, etc.) sont révélés. Si le mal est extraordinaire, le clerc a 10% de chance par niveau du clerc d'en déterminer la tendance (loyal, neutre ou chaotique). Pour lancer ce sort, le clerc a besoin de son symbole sacré, qu'il tient devant lui.

ENDURANCE AU FROID/À LA CHALEUR (Altération) Réversible

Niveau : *1*	Composantes : *V, S*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *9 tours/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une créature*	

Explication/Description : le bénéficiaire de ce sort est pourvu d'une protection contre les chaleurs ou les froids normaux extrêmes (en fonction de la version utilisée). Il peut rester sans vêtement par des températures aussi basses que -35°C ou aussi élevées que 55°C (en fonction de la version) sans tomber malade. Une température extrême au-delà de ces limites causera 1 point de dommage par heure d'exposition pour chaque degré au dessus ou au dessous de ces limites. (Sans les bénéfices d'une telle protection, les dommages sont de 1 point par tour d'exposition et par degré de température.) Le sort se termine au bout de sa durée prévue ou jusqu'à ce que le bénéficiaire soit affecté par n'importe quelle forme de froid magique (incluant le souffle d'un dragon blanc) ou de chaleur magique. L'annulation du sort a lieu sans tenir compte de la version utilisée et du type d'effet magique affectant le personnage (par exemple, *endurance au froid* peut être annulée par une chaleur ou un feu magique aussi bien que par un froid magique). Le bénéficiaire du sort ne subira pas de dommages dus au froid ou

[43] C'est bien 3'' et non 9'', valeur erronée dans la VF du Player's Handbook

à la chaleur magique au cours du round pendant lequel le sort est brisé, mais sera vulnérable à toutes les attaques semblables à partir du round suivant. Le sort sera instantanément annulé si un des sorts *résistance au feu* ou *résistance au froid* est lancé sur le bénéficiaire.

INJONCTION (Enchantement/Charme)

Niveau : *1* — Composantes : *V*
Portée : *1''* — Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *1 round* — Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Une créature*

Explication/Description : ce sort autorise le clerc à donner *un ordre d'un seul mot*. L'*injonction* doit être prononcée dans une langue que la créature peut comprendre. Cette dernière obéira du mieux qu'elle peut si l'ordre donné est clair et univoque. Par exemple : « Suicide » sera considéré comme un nom et non comme un verbe et n'aura donc aucun effet. L'*injonction* « Meurs » fera tomber la victime en catalepsie pour un round, mais elle se relèvera ensuite sans problème. Les *injonctions* typiques sont : arrête, reviens, fuis, donne, etc. Les morts-vivants ne sont pas affectés par ce sort. Les créatures ayant une intelligence de 13 ou plus, et les créatures ayant au moins 6 dés de vie (ou niveaux d'expérience), sont autorisées à lancer un jet de protection contre les sorts. (Les créatures avec 13 ou plus d'intelligence ET au moins 6 dés de vie n'ont PAS 2 jets de protection).

INVISIBILITÉ AUX MORTS-VIVANTS (Illusion/Fantasme)

Niveau : *1* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* — Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *6 rounds* — Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Un individu*

Explication/Description : ce sort est tout à fait similaire à celui de *sanctuaire*, mais il n'affecte que les morts-vivants de 4 dés de vie ou moins. Un jet de protection contre les sorts est effectué pour chaque *type* de mort-vivant à moins de 9 mètres du jeteur du sort et, s'il échoue, tous les morts-vivants de ce type ignoreront totalement l'incantateur pour la durée du sort. (Noter que ceci annule toute tentative ultérieure de la part du jeteur du sort pour repousser lesdits morts-vivants). Par contre, si le jet de protection réussit, tous les morts-vivants de ce type préféreront attaquer le jeteur du sort plutôt que les autres cibles potentielles.

L'effet du sort prend fin si le jeteur du sort attaque ou tente de jeter un autre sort. Si le jeteur de sort est d'une moralité neutre (par rapport au bien et au mal), les morts-vivants effectuent leur jet de protection à -2. La composante matérielle est le symbole sacré du clerc.

LUMIÈRE (Altération) Réversible

Niveau : *1* — Composantes : *V, S*
Portée : *12''* — Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *6 tours + 1 tour/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Sphère de 2'' de rayon*

Explication/Description : ce sort provoque une excitation des molécules qui se mettent alors à briller. La *lumière* créée est semblable à celle d'une torche mais n'éclaire que dans une zone de 4'' de diamètre[44]. La *lumière* dure 6 tours (1 heure) plus 1 tour/niveau du clerc, à moins que le clerc annule cette *lumière* d'un mot. Si le sort de *lumière* est lancé sur une créature, son éventuelle résistance à la magie s'applique et un jet de protection est autorisé. Un succès indique que la zone de lumière se crée derrière la créature visée, plutôt que sur elle. Dans tous les autres cas, le sort prend effet là où le clerc le désire, tant qu'il n'y a pas d'obstacles entre lui et la portée du sort. Le clerc peut lancer son sort dans les airs, sur une pierre, du métal, du bois, etc. Si ce sort est lancé sur le visage ou sur les yeux d'une créature, la *lumière* aura tendance à l'aveugler (comme si une très forte lumière était placée devant ses yeux). Ses attaques et ses jets de protection subissent alors -4 pour toucher et même sa classe d'armure subi ce malus. À noter que ce sort ne « bouge pas », bien qu'il puisse être lancé sur une créature ou un objet mobile. Ce sort est réversible, créant alors une zone de *ténèbres* dans les mêmes conditions, sauf en ce qui concerne la durée, qui est alors la moitié du sort normal[45].

PIERRE MAGIQUE (Altération)

Niveau : *1* — Composantes : *V, S*
Portée : *2''* — Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *6 rounds ou jusqu'à utilisation* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une petite pierre ou un caillou*

Explication/Description : pour utiliser ce sort, le clerc ramasse une petite pierre ou un caillou et y place alors (via la procédure d'incantation) une aura magique. Le sort ne peut pas affecter des pierres déjà magiques. La *pierre magique* peut être lancée sur une cible jusqu'à une distance de 4'' (en admettant qu'il n'y ait pas d'obstacle et la place suffisante). Elle agira comme une arme +1 au toucher et si le score pour toucher est atteint la pierre infligera 1 point de dommages. Les portées sont 2''/3''/4'', avec les ajustements standards. Si la pierre s'éloigne de plus de 4" du lanceur ou si le jet pour toucher est raté, le projectile perd son enchantement et retombe sur le sol sans dommages. Une *pierre magique* doit être lancée dans les 6 rounds après que l'incantation soit terminée, sans quoi elle redevient un objet ordinaire.

Être frappé par la pierre brisera la concentration d'un jeteur de sort seulement si la victime rate un jet de protection contre les sorts. Une cible ayant une résistance magique innée ne peut pas être affectée par la pierre. Le sort de *bouclier* protégera la cible d'une *pierre magique*, ainsi qu'une *broche bouclier*, un sort de *protection contre les projectiles normaux*, un *globe mineur d'invulnérabilité* ou tout moyen magique (plus puissant) similaire. Un clerc de niveau 6 à 10 peut enchanter 2 pierres avec ce sort, un de niveau 11 à 15 peut l'utiliser sur 3 pierres, et une pierre supplémentaire est autorisée pour chaque tranche de 5 niveaux du jeteur de sort au-delà du 11ème (c'est-à-dire 4 pierres au niveau 16, 5 pierres au niveau 21, etc.). Le clerc peut donner la (ou les) pierre enchantée à un autre personnage pour qu'il la lance. À noter que certains ordres religieux peuvent interdire à leurs clercs l'utilisation de ce sort, puisqu'il lui permet l'usage d'un projectile (ou assimilé).

PLUIE (Altération)

Niveau : *1* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''/niveau* — Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *1 segment/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Un cylindre de 3'' de diamètre ayant jusqu'à 12'' de haut*

Explication/Description : lorsque ce sort est incanté, toute la vapeur d'eau de l'atmosphère à l'intérieur de la zone d'effet est précipitée sous forme d'une

---

[44] Donc un rayon de 2'' : un objet enchanté par un sort de lumière porté par un individu éclaire donc à 2'', soit 6 mètres en intérieur (et en extérieur)

[45] Les interactions entre lumière et ténèbres magiques sont expliquées, ou pas, d'ailleurs, dans la description des différents sorts. Les explications données sont parfois contradictoires ou ambigües. Pour que les choses soient claires, voici une liste des cas pouvant se présenter accompagnés de leur résolution. À noter au passage que les zones d'effet de *lumière* et *ténèbres sur 5 mètres* (le sort de magicien) ou *ténèbres* (l'inverse de lumière) sont les mêmes : la conversion des unités anglo-saxonne au système métrique et la modification des noms des sorts lors de la traduction pouvaient laisser planer le doute. Au MD de décider comment gérer les interactions entre les différents sorts : soit en considérant que les aires d'effet doivent se superposer exactement, soit en considérant que le lancement d'un sort dans le but de contrer ou dissiper un contraire effectué dans la zone d'effet suffit pour remplir son objectif.
Lumière dissipe *ténèbres*.
Lumière dissipe *ténèbres sur 5 mètres*.
Lumière suspend temporairement *ténèbres éternelles* dans sa zone d'effet, pour sa durée.
Lumière éternelle dissipe *ténèbres*.
Lumière éternelle dissipe *ténèbres sur 5 mètres*.
Lumière éternelle dissipe *ténèbres éternelles*.
Ténèbres sur 5 mètres dissipent *lumière*.
Ténèbres sur 5 mètres suspendent temporairement *lumière éternelle* dans sa zone d'effet, pour sa durée.
Ténèbres dissipent *lumière*.
Ténèbres suspendent temporairement *lumière éternelle* dans sa zone d'effet, pour sa durée.
Ténèbres éternelles dissipent *lumière*.
Ténèbres éternelles dissipent *lumière éternelle*.

pluie légère. (À noter que les jeteurs de sort de bas niveau se trouveront certainement dans les limites de la zone d'effet du sort). La pluie durera autant de segments que de niveaux d'expérience du jeteur de sort. Étant donné que seul 1/100ème de pouces[46] de pluie tombe durant un segment, le sort aura seulement les effets généraux suivants :

> Les matières minces et légères deviendront humides en 1 segment et complètement mouillées ensuite.
>
> Les habits et les matières denses, comme la toile, seront humides en 2 segments et mouillés après.
>
> Les surfaces plates et relativement non-poreuses, comme un sol en pierre, de la roche, du bois peint, etc. seront humides en 1 segment et recouvertes d'un film d'eau ensuite.
>
> Les surfaces et les matières semi-poreuses deviendront humides en surface au bout de 2 segments, puis ensuite la zone humide se propagera vers l'intérieur/vers le bas jusqu'à ce que, après 5 segments, la surface ou la matière soit totalement mouillée.
>
> Les matières et surfaces poreuses absorberont simplement la pluie dans la limite de leur capacité, qui va probablement au-delà de ce que permet la durée du sort.
>
> Les petites flammes, comme celles des bougies, seront éteintes par 1 segment de *pluie*. Les petits feux seront ralentis et deviendront fumant pour 1 round après que la *pluie* ait cessé. Les grands feux ne seront pas réellement affectés par le sort.

À noter que si la température dépasse les 32°C, la durée du sort est doublée, excepté dans les régions arides. Si la température est entre -1 et 1°C, la *pluie* tombera sous forme de neige fondue. Au dessous de -1°C, la *pluie* tombera plutôt sous forme de neige dense et la plupart des effets de l'humidité seront annulés ou retardés jusqu'à ce que la neige fonde. Si une chaleur magique à zone d'effet (par exemple, un *mur de feu*, une *boule de feu*, un *pilier de feu*, etc.) est appliquée à la précipitation, un nuage de brouillard chaud se formera sur une zone d'effet double de celle de la *pluie*. Si un froid magique est appliqué sur le sort ou sur l'eau qui reste ensuite, de la glace normale se formera. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau. La composante matérielle de ce sort est une pincée de poudre d'argent.

PRÉSAGE (Divination)

Niveau : *1*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Le jeteur de sort ou la personne touchée*	

Explication/Description : ce sort permet au clerc de prédire quelque chose à propos de sa future « chance » ou de celle d'une autre personne. Cette « chance » prend la forme d'un accroissement ou d'une réduction lors d'un jet pour toucher ou d'un jet protection, à un moment de l'avenir inconnu du personnage objet du *présage*. Après que le sort soit lancé, le Maître de Donjon effectue 2 tirages en secret : premièrement, 1d12, pour déterminer à quel moment du futur le *présage* prendra effet ; deuxièmement, 1d6, pour définir l'effet exact (résultat de 1 = -3 ; 2 = -2 ; 3 = -1 ; 4 = +1 ; 5 = +2 ; 6 = +3). En se basant sur le résultat du d6, le MD doit indiquer au joueur ou au clerc si le *présage* est bon, acceptable (ce qui peut être modérément bon ou modérément mauvais) ou mauvais. Le destinataire du sort s'en verra généralement informé. Le résultat du d12 représente le nombre de jets « pour toucher » ou de jets de protection que le personnage doit effectuer avant que n'arrive le jet affecté par le *présage* ; par exemple, si un 12 est obtenu, alors le jet de dé après le 12ème jet de dé sera celui sur lequel s'appliquera le *présage*. Les jets de dé sont pris en considération dans ce décompte s'ils concernent des situations de vie ou de mort (c'est à dire, combat ou danger). Le décompte est suspendu si le personnage s'arrange pour effectuer des jets de protection contre des effets non nocifs dans le but « d'esquiver » le *présage*. Les jets de dé qui sont à prendre en considération pour ce décompte comprennent : les jets de protection effectués en combat ou contre des effets magiques, les jets « pour toucher » faits par le personnage et les jets « pour toucher » effectués par un adversaire du personnage. Quand le jet de dé désigné par le *présage* arrive, le résultat est ajusté à la hausse ou à la baisse comme indiqué par le résultat du d6 ; ainsi, le personnage sera plus ou moins susceptible de réussir un toucher, plus ou moins susceptible d'être touché ou plus ou moins susceptible de réussir un jet de protection. La composante matérielle pour ce sort est une roulette numérotée ou des feuilles de thé.

PROTECTION CONTRE LE MAL (Abjuration) Réversible

Niveau : *1*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *3 rounds/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Créature touchée*	

Explication/Description : quand ce sort est lancé, il agit comme si une armure magique protégeait le destinataire. La protection entoure la créature touchée à 30 cm de distance, la protégeant des contacts corporels des créatures enchantées ou invoquées (neutres, bonnes ou mauvaises) qui utilisent des attaques naturelles (griffes, morsure, etc.), tels que les chasseurs invisibles, démons, diables, diablotins, djinns, élémentaux, effrits, esprit des eaux, maître des vents, quasits, salamandres, serviteurs aériens, sorcières des ténèbres et xorns. Le destinataire est également protégé contre les animaux et les monstres invoqués (neutres, bons ou mauvais). De plus, toute attaque tentée par des créatures mauvaises subit un malus de -2 à la « probabilité de toucher » la créature protégée, et tout jet de protection éventuel se fait à +2. Ce sort peut être inversé pour devenir alors une *protection contre le bien*. Pour lancer le sort, le clerc doit tracer un cercle de 90 cm de diamètre sur le sol avec de l'eau bénite pour le sort de *protection contre le mal* et avec du sang pour la *protection contre le bien*, ou alors en utilisant de l'encens allumé ou des vapeurs de fumier, selon qu'il veut se protéger du mal ou du bien.

PURIFICATION DE L'EAU ET DES ALIMENTS (Altération) Réversible

Niveau : *1*	Composantes : *V, S*
Portée : *3''*	Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *Permanente*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *27 dm³/niveau dans une surface de 1'' de côté*	

Explication/Description : ce sort permet de purifier toute nourriture et toute eau polluée, moisie, pourrie, empoisonnée. L'inverse du sort, *corruption de l'eau et des aliments*, rend la nourriture impropre à la consommation et l'eau polluée et non potable ; l'inverse profane même l'eau bénite. L'eau maudite est altérée par une *purification de l'eau*.

RÉSISTANCE AU FROID (Altération)

Niveau : *1*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *1 tour/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Créature touchée*	

Explication/Description : quand ce sort est lancé sur une créature par un clerc, son corps est préservé du froid. Le bénéficiaire peut résister ainsi à des températures de -18°C, même nu. Les froids les plus intenses, comme ceux créés par une *épée de froid*, une *tempête de glace*, un *bâtonnet de givre* ou un souffle de dragon blanc, autorisent un jet de protection à +3, avec seulement la moitié des dommages subis si ce jet de protection est raté, et le quart s'il est réussi. La résistance dure 1 tour par niveau d'expérience du clerc. Ce sort nécessite une pincée de souffre comme composante matérielle.

SANCTUAIRE (Abjuration)

Niveau : *1*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Spéciale*	Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *2 rounds + 1 round/niveau*	Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Le clerc lui-même*	

Explication/Description : quand un clerc lance un sort *sanctuaire*, tout adversaire doit lancer un jet de protection contre les sorts. Si le jet de protection est raté, l'adversaire ignorera totalement le clerc et attaquera quelqu'un d'autre. Si le jet de protection est réussi, le clerc pourra être sujet aux attaques de cet adversaire. À noter que ce sort n'empêche pas les effets des sorts de zone (*boule de feu*, *tempête de glace*, etc.). Pendant la période de

[46] 1 pouce (inch) = 2,54 cm ; 1/100ème de pouce = ¼ de millimètre environ

protection que donne ce sort, le clerc ne peut faire aucune action offensive, mais il peut utiliser des sorts non-violents, des sorts qui ne représentent pas une agression ; il peut par exemple guérir les blessures de quelqu'un ou lancer une *bénédiction*, un *augure*, un *cantique*, une *lumière* pour éclairer (pas sur un adversaire !), etc. Les composantes matérielles de ce sort sont le symbole sacré du clerc et un petit miroir en argent.

SOINS MINEURS (Nécromancie) Réversible

Niveau : *1*	Composantes : *V, S*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *Permanente*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Créature touchée*	

Explication/Description : en posant ses mains sur une créature blessée, le clerc peut lui redonner de 1 à 8 points de vie perdus (1d8). Ce sort ne peut pas soigner les créatures sans enveloppe corporelle, ni les morts-vivants, ni les créatures uniquement touchées par des armes en fer, en argent ou magiques. L'effet des *soins mineurs* est permanent tant que la personne guérie ne subit pas d'autres dommages. L'inverse de ce sort, *blessures mineures*, agit selon les mêmes principes mais cause de 1 à 8 points de dommages. Si une créature évite le contact des mains du clerc, celui-ci doit lancer une « probabilité de toucher » pour voir s'il a pu poser ses mains sur la victime pour infliger une blessure.

UNION (Évocation)

Niveau : *1*	Composantes : *V, S*
Durée : *Spéciale*	Temps d'incantation : *1 round*
Portée : *Au toucher*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Le cercle de clercs*	

Explication/Description : ce sort permet à trois, quatre ou cinq clercs d'*unir* leurs pouvoirs et ainsi de donner à l'un d'eux la faculté de jeter des sorts ou repousser/contrôler les morts-vivants avec une meilleure efficacité. Le clerc ayant le niveau le plus élevé dans le groupe (ou celui étant le plus puissant, selon le cas) prend place tandis que les autres l'encerclent en se tenant par la main. Tous les clercs participants lancent alors le sort *d'union* simultanément.

Le clerc placé au milieu agit temporairement comme s'il était d'un niveau plus élevé, gagnant un niveau par clerc l'encerclant. Le gain maximum est de quatre niveaux et la durée maximale est de trois tours. L'augmentation s'applique au niveau effectif du clerc pour résoudre les tentatives de vade-retro et pour déterminer les paramètres des sorts fonction du niveau du lanceur de sort. Les clercs « encerclant » doivent se concentrer pour maintenir l'effet de l'*union*. Leur classe d'armure ne bénéficie pas des bonus dus au bouclier ou à la dextérité, et leurs adversaires gagnent un bonus de +4 à tous leurs jets pour toucher. Le clerc central ne gagne pas de sorts additionnels, mais peut lancer n'importe quel sort en mémoire, souvent avec des effets améliorés.

SORTS DE NIVEAU 2

AIDE (Nécromancie – Conjuration/Appel)

Niveau : *2*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *1 round + 1/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une créature*	

Explication/Description : le destinataire du sort bénéficie d'un sort de *bénédiction* et d'une dotation spéciale de 1-8 points de vie supplémentaires. La *bénédiction* dure aussi longtemps que le sort *d'aide*, tout comme les points de vie ainsi gagnés. *L'aide* permet effectivement au destinataire d'avoir plus de points de vie que son total maximum. Les points de vie ajoutés demeurent seulement pour la durée du sort *d'aide*. Tous les dommages subis par le destinataire pendant que le sort *d'aide* est actif sont retirés des 1-8 points de vie additionnels avant que les points réguliers ne soient perdus. Les points de vie ajoutés par un sort *d'aide* et perdus ne peuvent pas être restaurés par des soins magiques. *Exemple* : un guerrier de niveau 1 a 8 points de vie, il subit 2 points de dommage puis reçoit ensuite un sort *d'aide* qui lui octroi 6 points de vie supplémentaires. Le guerrier a donc maintenant 12 points de vie, dont 6 temporaires. Voilà qu'ensuite il encaisse 7 points de dommage supplémentaire, alors 1 point régulier et la totalité des 6 points temporaires seront perdus. La composante matérielle de ce sort est une minuscule bande de tissu blanc avec une substance collante (comme de la sève d'arbre) aux extrémités, plus le symbole sacré du clerc.

AUGURE (Divination)

Niveau : *2*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *0*	Temps d'incantation : *2 rounds*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : -	

Explication/Description : le clerc qui lance ce sort tente de deviner si l'acte que lui et ses amis vont entreprendre dans le futur immédiat (3 tours maximum) sera bénéfique ou maléfique pour le groupe. Les chances de base de bien deviner sont de 70% + 1% pour chaque niveau du clerc lançant le sort, c.-à-d. 71% au niveau 1, 72% au niveau 2, etc. L'arbitre déterminera tout ajustement du à certaines conditions particulières, s'il y a lieu. Par exemple, considérons un groupe désirant détruire un sceau mystérieux fermant une porte. L'*augure* est déterminé pour savoir si la destruction du sceau sera bénéfique ou maléfique pour le groupe. La composante matérielle de ce sort est un jeu de baguettes serties de gemmes, des os de dragon ou des objets similaires ou alors des feuilles d'infusion encore humides et placées dans le récipient qui a servi pour cette infusion. Si cette méthode est utilisée, une perle écrasée d'au moins 100 po doit être ajoutée à la boisson avant qu'elle ne soit consommée.

CANTIQUE (Conjuration/Appel)

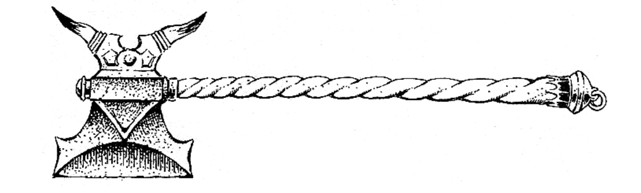
Niveau : *2*	Composantes : *V, S*
Portée : *0*	Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *Le temps du chant*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *3'' de rayon*	

Explication/Description : en lançant ce sort, c'est-à-dire en chantant, le clerc provoque un regain d'énergie pour ses amis et lui-même, tandis qu'il amoindrit la force de ses ennemis. Une fois que les incantations du sort sont achevées, les attaques, les dommages et les jets de protection des amis du clerc obtiennent un bonus de +1, alors que ceux de ses ennemis subissent un malus de -1. Ce bonus/malus continue tant que le clerc chante et qu'il reste immobile. Toute interruption provoquée par une attaque réussie contre le clerc, un sort de *silence* ou tout simplement le fait de bousculer le clerc fait que le sort est annulé.

CHARME-SERPENTS (Enchantement/Charme)

Niveau : *2*	Composantes : *V, S*
Portée : *3''*	Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : lancer ce sort crée une force hypnotique qui calme un ou plusieurs serpents ; ceux-ci se dressent alors et se contentent d'osciller doucement et lentement. Si les serpents sont charmés en état de torpeur, la durée du sort est de 3 à 6 tours (1d4+2) ; si les serpents sont éveillés mais ni agressifs ni affamés, le charme durera de 1 à 3 tours ; si les serpents sont agressifs et/ou affamés, le sort durera de 5 à 8 rounds. Un clerc peut charmer les serpents dont le nombre total de points de vie est inférieur ou égal au sien. En moyenne, un clerc de niveau 1 peut charmer des serpents dont le total de points de vie est d'environ 4 ou 5 points de vie ; un clerc de niveau 2, 9 points de vie environ ; un clerc de niveau 3, 13 ou 14 points de vie environ. Les points de vie peuvent représenter un ou plusieurs serpents, mais le total des points de vie ne peut excéder ceux du clerc qui lance le sort. Toujours en respectant la règle précédente, le sort peut fonctionner contre n'importe quel ophidien ou assimilé (naga, couatl, etc.), mais résistance à la magie et jets de protection sont à prendre en considération.



DÉTECTION DE LA VIE (Divination)

Niveau : *2*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *10'/niveau*	Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *5 rounds*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une créature*	

Explication/Description : grâce à l'utilisation de ce sort, un clerc peut dire si une créature est vivante. La magie *détectera la vie* chez une personne qui est bénéficiaire d'un sort de *catalepsie*, dans le coma, sous l'effet d'une transe simulant la mort ou bien en état d'animation suspendue. Si le sort est lancé sur une créature engagée dans un *voyage astral*, il révèlera que la créature est en vie. Le sort fonctionne sur les plantes et les créatures végétales aussi bien que sur des animaux. La portée du sort est diminuée si plus de 2,5 cm d'épaisseur de bois ou de pierre séparent le clerc et le sujet. Chaque pouce[47] d'épaisseur de l'obstacle de bois ou de pierre est à considéré comme 3 mètres dans le calcul de la portée. Un obstacle de métal, quelque soit son épaisseur, provoque l'échec et la perte du sort. Toute forme de protection mentale, incluant celles de nature psionique ou magique, fera également échouer et gâcher le sort, sans que rien n'ait pu être détecté. Le sort détectera la première créature qui se situe dans la ligne de mire du clerc (et dans les limites de la portée), ou sinon, la première créature qui croisera la ligne de mire du clerc avant que n'expire la durée du sort.

DÉTECTION DES CHARMES (Divination) Réversible

Niveau : *2*	Composantes : *V, S*
Portée : *3''*	Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *1 tour*	Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Une créature*	

Explication/Description : quand il est lancé par un clerc, ce sort détermine si une personne ou un monstre est oui ou non sous l'influence d'un *charme*. Jusqu'à 10 créatures peuvent être examinées avant que le sort ne soit plus effectif. L'inverse du sort, *dissimulation des charmes*, protège d'une telle détection, mais une seule créature peut alors être protégée.

DÉTECTION DES PIÈGES (Divination)

Niveau : *2*	Composantes : *V*, S
Portée : *3''*	Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *3 tours*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *1'' de large*	

Explication/Description : quand un clerc lance ce sort, tous les pièges – normalement ou magiquement cachés – de nature mécanique ou magique lui apparaissent. Ce sort est directionnel et le lanceur de sort doit faire face à la direction désirée afin de déterminer si un piège se trouve dans cette direction. Le sort donne au clerc 10% de chance par niveau de détecter le type de magie en jeu (divination, altération, etc.) dans le cas d'un piège magique ou caché par magie.

DIABLE DE POUSSIÈRE (Conjuration/Appel)

Niveau : *2*	Composantes : *V, S*
Portée : *3''*	Temps d'incantation : *3 rounds*
Durée : *1 round/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spécial*	

Explication/Description : ce sort permet au clerc d'invoquer un élémental d'air peu puissant – un *diable de poussière* de CA 4, 2DV, MV 18'', 1 attaque pour 1-4 points de dommage, qui peut être touché par des armes normales. Les armes magiques de tout type lui causent des dommages doublés. Le *diable de poussière* apparait comme une petite tornade de 1,5 mètre de diamètre à sa base, 4,5 mètres de haut et 3 mètres de large au sommet. Il se déplace sous la direction du clerc, mais sera dissipé si on lui ordonne de s'éloigner de plus de 3'' du jeteur de sort. Les vents du *diable de poussière* peuvent maintenir à distance un nuage de gaz ou une créature sous *forme gazeuse* ou l'éloigner du jeteur de sort (bien qu'il ne puisse pas endommager ou dissiper un tel nuage). Ses vents suffisent à éteindre les torches, les petits feux de camp, les lanternes exposées et les autres petites flammes nues d'origine non magique. En frôlant le sol dans une zone où se trouve de la poussière, du sable ou des cendres, le *diable de poussière* ramassera ces particules et les dispersera dans un nuage de 9 mètres de diamètre centré autour de lui. Voir normalement est impossible à l'intérieur de ce nuage et les créatures prises dans ce nuage seront effectivement aveuglées, et ceci même encore pendant un round après en être sorties. Lancer des sorts est pratiquement impossible pour une créature prise dans un tel nuage ou à l'intérieur même du *diable de poussière* ; et même dans le cas où le *diable de poussière* n'occasionne aucun dommage aux victimes des turbulences de ses vents, un jeteur de sort devra néanmoins faire un jet de protection contre les sorts pour maintenir sa concentration et éviter au sort d'être gâché. N'importe quelle créature du Plan élémentaire de l'Air – y compris une autre créature de la même sorte – peut révoquer un *diable de poussière* à volonté jusqu'à une distance de 3''. Les créatures qui ne sont pas natives du plan où se trouve le jeteur de sort ne sont pas affectées par le *diable de poussière*. Il est automatiquement dissipé s'il entre en contact avec une créature ayant une résistance magique naturelle – mais pas avant qu'il ait eu une chance de toucher et de faire des dommages. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau.

DISCOURS CAPTIVANT (Enchantement/Charme)

Niveau : *2*	Composantes : *V, S*
Portée : *3''*	Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *27 mètres de rayon*	

Explication/Description : un clerc qui utilise ce sort peut *captiver* et fasciner un public qui comprend bien sa langue. Les auditeurs de la même race que le clerc sont autorisés à effectuer un jet de protection contre les sorts : ceux d'une autre race généralement inamicale envers celle du clerc font leur jet à +4. Il est impossible de *captiver* une créature ou un personnage qui possède plus de 4 niveaux ou dés de vie ou un score de sagesse supérieur à 15.

Pour mettre le sort en application, le lanceur de sort doit parler sans interruption pendant un round complet. Ensuite, l'enchantement dure tant que le clerc continue de parler, jusqu'à un maximum de 6 tours. Ceux qui ratent leur jet de protection considéreront le clerc comme s'il avait un charisme de 21 (loyauté de base +70%, ajustement aux réactions +50%). Ils resteront et écouteront les paroles du clerc, mais ne se comporteront pas comme si un sort de *suggestion* leur avait été lancé. Quand le clerc cesse de parler, le sort est rompu et les auditeurs reprennent le contrôle de leur esprit. Toute forme d'attaque contre le clerc (par exemple, un touché réussi ou une incantation) annule instantanément le sort de *discours captivant*, de même que toute tentative du clerc pour lancer un autre sort ou effectuer une autre action. Les membres de l'auditoire qui ont réussi leur jet de protection se comporteront comme si le clerc avait un charisme de 3 ; ils peuvent (50% de chance) siffler et huer, autorisant un nouveau jet de protection aux autres auditeurs. Si le clerc essaie de tirer un avantage excessif du sort en prêchant pour une religion d'alignement opposé à celui des membres du public, chaque auditeur « offensé » a droit à un nouveau jet de protection à +5.

LANGAGE ANIMAL (Altération)

Niveau : *2*	Composantes : *V*, S
Portée : *0*	Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *2 rounds/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Un animal dans un rayon de 3'' autour du clerc*	

Explication/Description : en employant ce sort, le clerc obtient le pouvoir de parler à tout animal à sang chaud ou froid, du moment que cet animal possède un esprit (il est par exemple impossible de parler à une amibe). Le clerc est donc capable de poser des questions, de recevoir des réponses et de les comprendre et, d'une manière générale, d'être en bons termes avec l'animal. Même si le penchant de l'animal est opposé à l'alignement du clerc (mauvais/bon, bon/mauvais), il ne l'attaquera pas pendant la durée du sort, de même que les autres animaux de la même espèce qui l'accompagnent. Si l'animal est neutre ou de même moralité que le clerc (bon/bon, mauvais/mauvais), il est possible que l'animal et ses semblables accordent leurs faveurs et même rendent service au clerc. Cette éventualité sera déterminée par l'arbitre, qui consultera une table de réaction basée sur le charisme et prenant en compte le comportement du clerc envers l'animal. Le sort ne transforme pas obligatoirement l'animal en un ami loyal et volontaire du clerc. Ce sort ne permet pas de parler aux monstres, mais aux animaux traditionnels tels que chats, chiens, éléphants, ours, singes, etc.

[47] 1 pouce (inch) = 2,54 cm

MARTEAU SPIRITUEL (Invocation)

Niveau : *2*
Portée : *3''*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Un ennemi*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : en invoquant son dieu, le clerc lançant ce sort crée un champ de force qui a vaguement la forme et la taille d'un marteau. Aussi longtemps que le clerc se concentre (et dans les limites de la durée du sort), cette force frappe n'importe quel ennemi se trouvant dans la portée du sort. Le *marteau spirituel* est capable de frapper des créatures qui ne sont normalement touchées que par des armes magiques : le marteau est alors considéré comme une arme magique avec un bonus de +1 par tranche de 3 niveaux du clerc ; cependant, le *marteau spirituel* n'a ni bonus au toucher, ni bonus aux dommages. Ses dégâts sont les suivants : 1 à 6 contre les créatures de taille humaine ou moins (P-M), 1 à 4 contre les créatures de plus grande taille (G). De plus le marteau frappe exactement au même niveau que le clerc, comme si le clerc tenait lui-même le marteau. Dès que le clerc cesse sa concentration, le marteau disparait. Si le clerc est derrière un ennemi, le champ de force frappe avec les bonus applicables et avec les malus pour l'ennemi (bouclier et dextérité non pris en compte pour la classe d'armure). La composante matérielle de ce sort est un marteau de guerre normal que le clerc doit lancer sur son ennemi en récitant une prière à son dieu. Le marteau disparait quand le sort est lancé.

MÉDITATION (Altération)

Niveau : *2*
Portée : *0*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Le clerc*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : grâce à ce sort, le clerc altère effectivement le cours du temps en ce qui le concerne. Tandis qu'1 segment de temps s'écoule pour ceux qui ne sont pas affectés par le sort, le clerc est capable de passer 1 round de temps en contemplation. La durée de base du sort est de 2 segments (soit 2 rounds du point de vue du clerc) au premier niveau puis le clerc ajoute ensuite 1 unité de temps supplémentaire pour chacun de ses niveaux après le premier. Ainsi, au 5ème niveau, le lanceur de sort peut passer 6 rounds à réfléchir à un sujet, tandis qu'en réalité seulement 6 segments de temps s'écoulent pour tous les autres. (Le MD doit accorder au lanceur de sort 1 minute de temps réel par segment pour réfléchir à un problème ou une question. Aucune discussion n'est permise avec les autres personnages, non affectés). À noter que tant qu'il est sous l'effet du sort de *méditation*, le clerc ne peut effectuer que les actions particulières suivantes : l'incantation d'un sort *d'augure*, n'importe quel sort de soin ou de guérison, ou n'importe quel sort d'information – et de tels sorts ne peuvent être lancés que sur le clerc lui-même. L'incantation d'un de ces sorts dans d'autres conditions (par exemple, un *soin mineur* lancé sur un compagnon) met fin à la magie du sort. De la même façon, un clerc affecté par le sort de *méditation* ne peut pas marcher ou courir, devenir invisible ou s'engager par ailleurs dans d'autres actions que penser, lire ou autre activité semblable. Le clerc *méditatif* peut être affecté par les actions des autres pendant qu'il est sous l'influence de ce sort et toute attaque réussie contre le clerc rompra le sort.

MESSAGER (Enchantement/Charme)

Niveau : *2*
Portée : *2''/niveau*
Durée : *1 heure/niveau*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : ce sort permet au clerc d'inviter une petite créature (taille P) d'intelligence au moins *animale* à agir comme son *messager*. Le sort n'affecte pas les créatures de type « géant[48] » et ne fonctionnera pas sur une créature ayant une intelligence de 4 et plus ou une intelligence de catégorie *faible* ou mieux. Si la créature se trouve à portée du sort, le clerc, en utilisant un type de nourriture appréciée de l'animal comme leurre, peut le faire venir. L'animal a droit à un jet de protection contre les sorts et s'il réussit, le sort échoue. Si le jet de protection est raté, l'animal s'avancera en direction du clerc et attendra ses ordres. Le clerc peut communiquer avec l'animal de façon basique, en lui demandant d'aller à un endroit donné, mais les instructions doivent être simples. Le lanceur du sort peut attacher un petit objet ou un mot à l'animal. Ainsi renseigné, l'animal ira à l'endroit indiqué et attendra là jusqu'à l'expiration du sort. (À noter que si le destinataire du message ne s'attend pas à se le voir transmettre par un petit animal ou un oiseau, ce dernier pourrait alors fort bien être ignoré). Quand le sort expire, l'animal ou l'oiseau retourne à ses activités normales. Le destinataire du message ne gagne pas la possibilité de communiquer avec l'animal *messager*.

[48] Comme un insecte géant par exemple ; bien que de taille P, il est néanmoins de type « géant ».

PARALYSIE (Enchantement/Charme)

Niveau : *2*
Portée : *6''*
Durée : *4 rounds + 1 round/niveau*
Zone d'effet : *1 à 3 humanoïdes*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : ce sort permet d'immobiliser sur place 1 à 3 humains ou créatures humanoïdes (voir ci-dessous), pour 5 rounds ou plus. La durée de ce sort est de 4 rounds plus le niveau du clerc. Si le sort est dirigé contre 3 cibles, chacune des trois obtient un jet de protection normal ; si seulement 2 cibles sont visées, leur jet de protection subit un malus de -1 ; si le clerc ne veut paralyser qu'une seule cible, le jet de protection de cette dernière subit un malus de -2. Les victimes réussissant leur jet de protection ne ressentent absolument rien. Les créatures affectées par ce sort sont : demi-elfes, demi-orques, dryades, elfes, esprits follets, génies des eaux, gnolls, gnomes, gobelins, hobgobelins, hommes-lézards, humains, kobolds, lutins, nains, orques, petites-gens, pixies, troglodytes[49] et autres humanoïdes bipèdes de taille humaine ou plus petite (P-M). Le clerc a besoin d'une petite tige de métal droite et rigide.

PERCEPTION DES ALIGNEMENTS (Divination) Réversible

Niveau : *2*
Portée : *1''*
Durée : *1 tour*
Zone d'effet : *Une créature/round*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort permet au clerc de connaître exactement l'alignement d'une créature – humaine, semi-humaine ou non-humaine. Jusqu'à 10 créatures peuvent ainsi être examinées. L'inverse de ce sort, *confusion des alignements*, cache totalement l'alignement d'une créature pendant 1 tour ; un sort de *perception des alignements* sera inefficace sur une créature sous l'effet d'un sort de *confusion des alignements*. *Confusion des alignements* peut cacher l'alignement d'une créature pendant 1 tour, de 2 créatures pendant 5 rounds, etc. Certains objets magiques annulent ou altèrent le pouvoir de ce sort.

RÉSISTANCE AU FEU (Altération)

Niveau : *2*
Portée : *Au toucher*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, la créature touchée est capable de résister à des chaleurs importantes : brûlures ou canicule. Elle peut même supporter des chaleurs très importantes, tels que des feux magiques brûlants, des incendies, des braises incandescentes, de l'huile bouillante en grande quantité, des *épées langues de feu*, des *tempêtes de feu*, des *boules de feu*, des *nuées de météores* ou le souffle de dragons rouges. Cependant, la créature en question subira quand même des dommages, mais moindres que si elle ne bénéficiait pas du sort. Avec un jet de protection réussi, la victime ne subira que le quart des dégâts ; si le jet de protection est raté, elle subira la moitié des dégâts. De plus, le jet de protection s'effectue avec un bonus de +3. La résistance dure 1 tour pour chaque niveau d'expérience atteint par le clerc qui lance le sort. Le lanceur de sort a besoin d'une goutte de mercure comme composante matérielle.

[49] Cette liste ne prend en considération que le Manuel des Monstres : le MD devra l'amender s'il utilise des humanoïdes issus du Monster Manual II ou du Fiend Folio.

RETARDEMENT DU POISON (Nécromancie)

Niveau : *2* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* — Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *1 heure/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Créature touchée*

Explication/Description : quand ce sort est lancé sur une créature empoisonnée, il ralentit très sensiblement les effets du poison. Il peut même redonner la vie à un individu mort par empoisonnement s'il est lancé sur la victime dans un laps de temps inférieur ou égal à 1 tour par niveau du clerc ; par exemple, un clerc de niveau 10 pourra temporairement sauver une créature empoisonnée et morte depuis un maximum de 10 tours. Si ce sort ne neutralise pas le poison, il empêche toutefois de subir des dégâts trop importants. La victime, cependant, perdra 1 point de vie par tour, sans pourtant ne jamais descendre au dessous de 1 point de vie. Les composantes matérielles pour ce sort sont le symbole sacré du clerc et une gousse d'ail qu'il doit écraser et répandre sur les pieds nus de la victime.

SILENCE SUR 5 MÈTRES (Altération)

Niveau : *2* — Composantes : *V, S*
Portée : *12''* — Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *2 rounds/niveau* — Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Sphère de 5 mètres de rayon*

Explication/Description : en lançant ce sort, le clerc crée une zone de *silence*. Tout bruit est stoppé, donc aucune conversation n'est possible ; les sorts ayant une composante verbale ne peuvent être lancés et aucun bruit ne sortira de cette zone. Ce sort peut être lancé dans les airs ou sur un objet ou même sur une créature ; si cette créature se déplace ou si l'objet est déplacé, la zone de *silence* se déplace avec. Si la créature n'est pas consentante, elle a le droit à un jet de protection et s'il est réussi, le centre de la zone de *silence* se crée 30 cm derrière elle (et ne se déplace donc pas avec elle). Le sort dure 2 rounds par niveau du clerc, c'est-à-dire 2 rounds au 1er niveau, 4 rounds au 2ème niveau, etc.

SYMBOLE SACRÉ (Conjuration/Appel)

Niveau : *2* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* — Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *Permanent* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Un objet*

Explication/Description : ce sort est utilisé pour préparer un symbole sacré de clerc ou pour en créer un nouveau en remplacement d'un symbole perdu ou endommagé. Le futur symbole, qui constitue la composante matérielle du sort (et qui n'est évidement pas « consommé » par l'incantation), doit être manufacturé dans le matériau approprié à la religion ou au dieu en question et doit avoir la forme et l'apparence requises – un clerc ne peut pas se contenter de ramasser n'importe quel objet et de le transformer en symbole sacré. Un clerc peut posséder deux symboles sacrés à la fois et ce sort peut donc être utilisé pour créer un second symbole de rechange. Aucun clerc ne peut créer de symbole sacré d'une religion ou d'un dieu qui ne sont pas les siens. Le symbole sacré d'un clerc bon ou mauvais irradie une faible aura de bien ou de mal mais n'est pas un objet magique *en soi*. Le symbole sacré d'un clerc de moralité neutre (par rapport au bien ou au mal) n'aura pas une telle aura.

WYVERNE DE GARDE (Évocation)

Niveau : *2* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *3''* — Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *8 heures ou spécial* — Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Une sphère de 30 centimètres de diamètre*

Explication/Description : ce sort est appelé *wyverne de garde* du fait de la brume produite par son incantation, qui adopte vaguement la forme d'une wyverne. Il est généralement utilisé pour protéger une zone contre les intrusions. Toute créature qui s'approche à moins d'1'' de la zone en question est sujette à une attaque du champ de force du sort. La « *wyverne* » frappe et toute créature ainsi attaquée doit réussir son jet de protection contre les sorts ou rester *paralysée* pendant 1 round par niveau du lanceur de sort, à moins qu'elle ne soit libérée par le jeteur du sort lui-même, par un sort de *dissipation de la magie* ou par un sort de *délivrance de la paralysie*. Un jet de protection réussi indique que la créature a été manquée par l'attaque de la « *wyverne* » et le sort reste en place. Dès qu'une créature ciblée est frappée avec succès par la « *wyverne* », le sort se dissipe de lui-même. Si aucune créature n'est frappée par la « *wyverne* », le sort se dissipera de lui-même 8 heures après qu'il ait été incanté. Toute créature s'approchant de l'espace gardé par la « *wyverne* » est capable de détecter sa présence avant d'être assez proche pour être attaquée. Cette chance de détection est de 90% à la lumière, 30% dans la pénombre et 0% dans l'obscurité. La composante matérielle de ce sort est le symbole sacré du clerc.

SORTS DE NIVEAU 3

CATALEPSIE (Nécromancie)

Niveau : *3* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* — Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *1 tour + 1 round/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *1 créature*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 3 de magicien *catalepsie* (voir p.133). À noter néanmoins que même un personnage de niveau supérieur à celui du clerc qui lance ce sort peut être affecté. Les composantes matérielles requises sont une pincée de poussière d'un cimetière et le symbole sacré du clerc.

DÉLIVRANCE DE LA PARALYSIE (Abjuration) Réversible

Niveau : *3* — Composantes : *V, S*
Portée : *1''/niveau* — Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *Permanente* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *1-4 créatures dans une zone de 2'' x 2''*

Explication/Description : en utilisant ce sort, le clerc peut libérer des créatures de l'effet d'une immobilisation ou de forces similaires (tel qu'un sort de *paralysie*[50]). En incantant ce sort et en pointant son doigt dans la direction appropriée, le clerc peut *délivrer de la paralysie* de une à quatre créatures dans les limites de la portée et de la zone d'effet. Il ne doit pas y avoir de barrière physique ou magique entre le lanceur de sort et les créatures choisies, sinon le sort échouera et sera gaspillé. Chaque créature ciblée par le sort obtient un nouveau jet de protection contre la paralysie à +3 si seulement une créature est concernée, +2 si deux créatures sont visées et +1 si trois ou quatre créatures sont ciblées.

L'inverse du sort, *immobilisation*, ne peut affecter qu'une unique cible, qui doit être touchée par le clerc (« jet de toucher » réussi) en utilisant son symbole sacré[51]. Si la victime rate son jet de protection contre les sorts, la paralysie prend effet pour une durée de 1-6 rounds plus 1 round par niveau du lanceur de sort. Les clercs d'alignement bon devraient utiliser *immobilisation* avec beaucoup de discernement, et ce sort pourrait d'ailleurs même être interdit aux clercs appartenant à certains ordres d'alignement bon.

DÉSENVOÛTEMENT (Abjuration) Réversible

Niveau : *3* — Composantes : *V, S*
Portée : *Au toucher* — Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *Permanente* — Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Une personne ou un objet*

Explication/Description : en lançant ce sort, un clerc est normalement capable de lever une *malédiction*, qu'elle soit sur un objet, sur une personne ou sous la forme d'une présence indésirable et mauvaise. Ce sort n'affecte pas les armes, les armures ou les boucliers maudits par exemple ; néanmoins,

[50] Dans la version française de la première édition du Manuel des Joueurs, Hold Person a été traduit par *paralysie*, alors qu'*immobilisation* eut mieux convenu. L'inverse du sort *délivrance de la paralysie*, *cause paralysis*, devrait se traduire par *paralysie* mais cette traduction inappropriée antérieure ne le permet pas, d'où mon choix de le nommer alors..... *immobilisation*.
[51] Ce sort *immobilisation* peut paraitre moins bon que le sort *paralysie* car il nécessite un toucher obligatoire et ne concerne qu'une seule cible ; mais la cible peut être n'importe quelle créature...

ce sort permet à une personne portant un tel objet maudit de s'en débarrasser. L'inverse de ce sort, *envoûtement*, n'est pas permanent ; il dure pendant 1 tour par niveau du clerc qui lance le sort. Lancé sur une personne, le sort d'*envoûtement* aura l'un des effets suivants, déterminé par un jet de pourcentage : (1-50) amener une de ses caractéristiques (tirée au hasard par le MD) à 3 ; (51-75) altérer sa probabilité de toucher et ses jets de protection avec un malus de -4 ; (76-100) lui infliger 50% de risque chaque tour de lâcher ce qu'elle tient dans ses mains (ou bien de rester sans rien faire si elle ne tient rien dans ses mains). Un clerc peut inventer son propre *envoûtement*, mais il devra être similaire à ceux cités ci-dessus. Dans ce cas, il est préférable de consulter le MD. La victime d'un *envoûtement* doit être touchée par le clerc. Si elle l'est, elle a droit à un jet de protection qui, s'il est réussi, annulera les effets de cette malédiction.

DISSIPATION DE LA MAGIE (Abjuration)

Niveau : *3* | Composantes : *V, S*
Portée : *6''* | Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *Permanente* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Cube de 3'' d'arête*

Explication/Description : quand un clerc lance ce sort, il neutralise ou annule les magies suivantes : il détruit les potions magiques (elles sont considérées comme étant de niveau 12) ; il annule les effets des sorts lancés sur des créatures ou des objets ; il contre le lancement de sorts lancés dans la zone d'effet. Par contre, il ne peut pas dissiper la magie contenue dans les parchemins, les anneaux magiques, les bâtons, baguettes et bâtonnets, les armes magiques, les objets magiques divers, les armures magiques et les boucliers magiques. Lorsqu'il est lancé sur un objet magique de ce type – mais alors seulement sur cet objet, pas ailleurs ni sur quelque chose d'autre en même temps – le sort se contente d'annuler les pouvoirs de cet objet pour le round qui suit (l'objet en question pourra néanmoins tenter une sauvegarde contre les sorts s'il est porté par quelqu'un). Les chances de base de réussir une dissipation de la magie sont de 50%. Pour chaque niveau d'expérience supérieur à celui de la créature qui a créé la magie ou au niveau d'efficacité de l'objet duquel est issue la magie, les chances de base augmentent de 5%. Pour chaque niveau inférieur à celui de la créature qui a créé la magie ou au niveau d'efficacité de l'objet duquel est issue la magie, la chance est réduite de 2%. Ce sort peut être très efficace contre les créatures charmées ou séduites. C'est automatique pour annuler la magie lancée par le clerc lui-même.

FUSION AVEC LA PIERRE (Altération)

Niveau : *3* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *au toucher* | Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *8 rounds + 1-8* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spécial*

Explication/Description : la magie de ce sort, s'il est convenablement incanté, permet au clerc de fusionner son corps et tout ce qu'il porte sur lui avec une grande pierre. Pour réaliser le sort, le clerc se tient à côté de la pierre avec laquelle il va fusionner (qui doit être assez grande pour accueillir le corps du clerc dans ses 3 dimensions) tandis qu'il tient un petit exemplaire du même type de pierre. Lorsque l'incantation est terminée, le clerc et jusqu'à 50 kilogrammes d'affaires (non-vivantes) fusionnent avec la pierre. Les artéfacts et les reliques ne sont pas affectés par le sort. Si les dimensions de la pierre ne sont pas suffisantes ou si le clerc porte plus de 50 kilogrammes d'équipement et de vêtements, le sort échouera et sera gaspillé. La magie opère pendant 9-16 (1d8 + 8) rounds, la part variable de la durée étant secrètement déterminée par le MD. À tout moment avant que le sort ne prenne fin, le clerc peut sortir de la pierre par la même surface qu'il a utilisé pour y entrer (c'est-à-dire que le sort ne permet pas de traverser la pierre comme un sort de *passe-muraille* ou de *porte de phase*). Si le sort expire avant que le clerc n'en sorte, ce dernier est expulsé de la pierre et reçoit 4-32 (4d8) points de dommage et chaque pièce de son équipement affecté doit réussir un jet de protection contre la pétrification ou être transformé en pierre. Quand il est dans la pierre, le clerc est conscient du temps qui s'écoule ; cependant, il ne peut ni voir ni rien entendre de ce qui se passe autour de la pierre. Les sorts suivants causeront des dommages au clerc s'ils sont lancés sur la pierre qu'occupe ce dernier : *Transmutation de pierre en chair* expulsera le clerc et lui infligera 4-32 points de dommages, mais les objets portés n'ont pas besoin d'effectuer de jet de protection. *Lithomorphose* infligera 4-16 (4d4) points de dommage mais n'expulsera pas le clerc. *Transmutation de pierre en boue* expulse le clerc et le tue instantanément à moins qu'il ne réussisse un jet de protection contre les sorts.

GLYPHE DE GARDE (Abjuration - Évocation)

Niveau : *3* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* | Temps d'incantation : *Spécial*
Durée : *Permanente jusqu'à décharge* | Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *2,25 m²/niveau*

Explication/Description : un *glyphe de garde* est une inscription puissante tracée magiquement pour se garder des créatures hostiles, pour les empêcher de passer, d'entrer quelque part ou d'ouvrir quelque chose. Il peut être utilisé pour garder un petit pont, le pas d'une porte, un coffre, etc. Quand le sort est lancé, le clerc trace des lignes légèrement brillantes devant le lieu ou l'objet à protéger. Quand l'incantation est terminée, la marque devient invisible, mais toute créature touchant la zone gardée sans prononcer le nom du *glyphe* sera victime de la magie placée dans ce *glyphe*, magie qu'aura lui-même instaurée le clerc selon les pouvoirs qu'il possède[52]. Un jet de protection réduit les effets de moitié ou les annule selon la magie placée dans le *glyphe*. Pour chaque portion de 30 cm x 30 cm de la zone à protéger, un segment est nécessaire pour tracer le *glyphe*, plus un segment initial pour préparer la zone. Une surface maximale de 1,5 x 1,5 mètre par niveau du clerc peut être protégée. Le clerc doit utiliser de l'encens pour tracer son glyphe, et si la zone à protéger excède 4,5 m², il doit également la saupoudrer avec la poudre d'un diamant d'une valeur d'au moins 2000 po. Les *glyphes* les plus courants déclenchent une décharge électrique ou infligent des dégâts par le feu, causant la perte de 2 points de vie par niveau du clerc, ou rendent aveugles, paralysent ou même drainent un niveau d'énergie si le clerc est assez puissant. Si un clerc est en mesure de déterminer la présence d'un glyphe de garde, un magicien associé pourra utiliser le sort *d'effacement* pour éventuellement (50% + 2%/niveau du magicien) le détruire.

GUÉRISON DE LA CÉCITÉ (Abjuration) Réversible

Niveau : *3* | Composantes : *V, S*
Portée : *Au toucher* | Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *Permanente* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Créature touchée*

Explication/Description : en touchant la créature aveugle, le clerc peut lui rendre la vue. Il peut guérir pratiquement toutes les formes de *cécité*. Le sort ne régénère cependant pas les organes détruits à la suite de blessures ou de maladies. L'inverse du sort, *cécité*, rend une victime aveugle, mais le clerc doit alors réussir un jet pour toucher et la victime a le droit à un jet de protection qui, s'il est réussit, annule les effets du sort.

GUÉRISON DES MALADIES (Abjuration) Réversible

Niveau : *3* | Composantes : *V, S*
Portée : *Au toucher* | Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *Permanente* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Créature touchée*

Explication/Description : avec ce sort, le clerc peut guérir pratiquement toutes les maladies, dont les maladies bactériennes, virales ou parasitaires, en posant la main sur la créature malade. La maladie disparait ensuite rapidement, le malade retrouvant un état normal dans une période allant de 1 tour à une semaine (cela dépend de la gravité de la maladie et de son stade d'avancement au moment de la guérison). L'inverse du sort, *contamination*, provoque une maladie chez la créature touchée ; mais pour infliger cette maladie, le clerc doit réussir un jet pour toucher la créature ; la victime a alors le droit à un jet de protection, qui, s'il est réussi, annule les effets du sort. Si le jet de protection est raté, la maladie commencera à affecter la victime dans un délai de 1 à 6 tours, ce qui lui causera la perte d'1 point de vie par tour et 1 point de force par heure, jusqu'à ce qu'elle n'ait plus que 10% de ses points vie originels et 10% de sa force ; arrivé à ce stade, la victime malade est faible et virtuellement impuissante.

[52] Notes de source Officielle (Polyhedron Magazine « Dispel Confusion »). Un *glyphe de garde* peut être placé sur la poignée d'une arme de façon à ce que si quelqu'un touche la poignée il reçoive les dégâts, mais notez que le *glyphe* doit être doit être placé sur une surface, pas un volume, et que cette surface doit être solide (puisque de l'encens est utilisé pour tracer la zone à garder).Pour obtenir un effet d'un *glyphe de garde*, le clerc doit être en mesure incanter des sorts aux effets similaires. Ainsi, pour un *glyphe de drain d'énergie*, le clerc doit être de niveau 16 ou plus.

LOCALISATION D'OBJETS (Divination) Réversible

Niveau : *3*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *6'' + 1''/niveau*	Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *1 round/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : ce sort aide à localiser un objet connu ou familier[53]. Le clerc lance le sort, tourne lentement sur lui-même et sait dès qu'il fait face à la direction dans laquelle se situe l'objet à découvrir, à condition bien sûr que cet objet se trouve dans la portée du sort. Ce sort demande une pierre aimantée comme composante matérielle. On peut localiser des objets tels que : un bijou, un outil, une arme ou même une échelle ou un escalier. *Dissimulation*, l'inverse du sort, permet au clerc de protéger un objet d'une telle détection, d'une localisation par boule de cristal ou par des moyens similaires. Aucune application du sort ne fonctionne sur un être vivant.

LUMIÈRE ÉTERNELLE (Altération) Réversible

Niveau : *3*	Composantes : *V, S*
Portée : *12''*	Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *Permanente*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Sphère de 6'' de rayon*	

Explication/Description : ce sort est similaire au sort *lumière* excepté qu'il dure jusqu'à ce qu'il soit annulé par un sort de *ténèbres éternelles* ou de *dissipation de la magie*. La lumière créée est très vive (pratiquement comme en plein jour). Le sort peut être lancé sur un objet, dans les airs ou sur une créature. Si la cible est une créature, elle a le droit à un jet de protection. S'il est réussi, le centre de la sphère de lumière éternelle se place 30 cm derrière la créature. Lancé sur la zone des organes visuels, il aveugle la créature. L'inverse du sort, *ténèbres éternelles*, crée une obscurité totale[54].



MANNE (Altération)

Niveau : *3*	Composantes : *V, S*
Portée : *1''*	Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *Permanente*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *27 dm^3/niveau*	

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le clerc fait apparaître de l'eau et de la nourriture. Les aliments créés sont très nourrissants et pour chacun de ses niveaux, le clerc peut créer de quoi rassasier 3 créatures de taille humaine ou une créature de la taille d'un cheval, et ceci pour une journée entière. Pour chaque niveau que le clerc a atteint, il peut créer 27 dm^3 de nourriture et/ou d'eau, c.-à-d. 54 dm^3 au niveau 2, 81 dm^3 au niveau 3, 108 dm^3 au niveau 4, etc.

MARCHE SUR LES EAUX (Altération)

Niveau : *3*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *au toucher*	Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *1 tour + 1/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spécial*	

Explication/Description : ce sort permet au clerc de donner le pouvoir de marcher sur l'eau comme sur un sol herbeux et ferme (cf. *anneau de marche sur les eaux*) à lui-même ou à une autre créature de taille humaine et de masse comparable. Le lanceur du sort peut affecter une créature de taille humaine supplémentaire pour chacun des niveaux qu'il possède au-dessus de celui requis pour créer l'enchantement (5ème). Ce pouvoir croissant permet à de multiples individus ou à une ou plusieurs créatures de taille ou de masse supérieure à celle d'un humain de bénéficier du sort de *marche sur les eaux*. Par exemple, un lanceur de 11ème niveau pourrait donner le pouvoir à la fois à lui-même et à une monture comme un cheval, de façon à pouvoir chevaucher sur les flots. (Considérer qu'un cheval équivaut à 6 hommes pour la résolution de ce sort). L'incantation de ce sort sous l'eau amènera immédiatement son destinataire au dessus de la surface de l'eau. Les composantes matérielles de ce sort sont un morceau de liège et le symbole sacré du clerc.

NÉCRO-ANIMATION (Nécromancie)

Niveau : *3*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''*	Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *Permanente*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : à partir des os et des corps d'humains morts, ce sort créée les plus faibles des *morts-vivants* : des squelettes et des zombies. Le sort ne fonctionne pas sur les corps de demi-humains ou d'humanoïdes. Le sort anime ces dépouilles qui obéissent alors au clerc qui l'a lancé. Les morts-vivants suivront le clerc ou défendront une place qu'il aura désignée en attaquant toute créature (ou seulement un type de créature spécifique). Le sort animera les morts-vivants jusqu'à ce qu'ils soient détruits ou jusqu'à ce que la magie soit dissipée (voir le sort *dissipation de la magie* p.83). Le clerc peut animer un squelette ou un zombie pour chaque niveau d'expérience qu'il a atteint. Ainsi, un clerc de niveau 2 peut animer 2 de ces morts-vivants, un clerc de niveau 3 peut en animer 3, etc. L'acte d'animer des morts n'est pas bon en soi et doit être utilisé avec précaution par des clercs d'alignement bon. Comme composantes matérielles, ce sort demande une goutte de sang, un morceau de chair humaine et une pincée d'os en poudre ou une écharde d'os.

NÉCROMANCIE (Nécromancie)

Niveau : *3*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''*	Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une créature*	

Explication/Description : en lançant ce sort, le clerc peut poser plusieurs questions à une créature morte depuis une période de temps précise et recevoir des réponses en fonction des connaissances de la créature morte. Le clerc doit être capable de converser dans la langue de la créature morte. Le temps depuis lequel la créature est morte est un facteur à prendre en compte car seuls les clercs les plus puissants peuvent parler avec des créatures décédées depuis longtemps. De la même manière, le nombre de questions et la durée du sort dépendent aussi du niveau du clerc. Ce dernier a besoin de son symbole sacré ; il doit aussi brûler de l'encens au-dessus du corps, des restes ou de la partie concernés.

NIVEAU D'EXPÉRIENCE	TEMPS MAXIMUM ÉCOULÉ DEPUIS LA MORT	DURÉE DU SORT	NOMBRE DE QUESTIONS
6 et moins	1 semaine	1 minute	2
7-8	1 mois	3 minutes	3
9-12	1 année	10 minutes	4
13-15	10 ans	20 minutes	5
16-20	100 ans	30 minutes	6
21 et plus	1000 ans	60 minutes	7

Ce sort ne peut normalement pas être utilisé sous l'eau, mais il peut être incanté et fonctionner à l'intérieur des limites d'un sort d'*eau aérée*.

[53] Le MD, en fonction du background du personnage et des éléments figurant dans le Guide du Maître, sera en mesure de déterminer si l'objet recherché entre dans ces catégories.

[54] Pour les interactions entre les sorts de lumières et ténèbres, voir la note relative au sort de niveau 1 de clerc *lumière* p.77.

PORTES DE LA MORT (Nécromancie)

Niveau : *3* Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *1 heure/niveau* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Un humain ou demi-humain*

Explication/Description : quand un clerc emploie ce sort, il touche un humain ou un demi-humain qui est inconscient et « *aux portes de la mort* » (-1 à -9 points de vie). Le sort fait immédiatement passer l'individu à 0 points de vie. Bien que l'individu demeure inconscient, hémorragies et détériorations sont stoppées pour la durée du sort. Le sujet, puisque il a été traité par le sort et se trouve maintenant à 0 point de vie, pourra alors être réanimé et récupérer des points de vie à l'aide de sorts de *soins mineurs*, *soins majeurs*, etc., de potions telles que *guérison* ou *supra-guérison*, ou de tout autre objet qui restaure magiquement des points de vie perdus. Les composantes matérielles de ce sort sont le symbole sacré du clerc, un petit morceau de lin blanc et un onguent quelconque.

PRIÈRE (Conjuration/Appel)

Niveau : *3* Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *1 round/niveau* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *6'' de rayon*

Explication/Description : ce sort a les mêmes effets que le sort *cantique* en ce qui concerne le bonus de +1 pour les amis et -1 pour les ennemis pour les probabilités de toucher, la détermination des dommages et les jets de protection. Néanmoins, le clerc peut entreprendre autre chose une fois que l'incantation de la *prière* est terminée. Si le sort est lancé au moment où un autre clerc de la même religion chante un cantique, les effets sont cumulatifs (+2 pour les créatures amies, -2 pour les ennemis). Le clerc a besoin de son symbole sacré en argent, son chapelet de prière ou alors un objet similaire ayant le même usage.

PROTECTION CONTRE LE PLAN NÉGATIF (Abjuration)

Niveau : *3* Composantes : *V, S, M*
Portée : *au toucher* Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *1 tour/niveau* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une créature du plan matériel primaire*

Explication/Description : ce sort permet au lanceur ou à toute autre créature éligible touchée d'être partiellement protégée contre un mort-vivant qui a une existence sur le Plan Matériel Négatif (tels que les ombres, les nécrophages, les âmes en peine, les spectres ou les vampires). L'enchantement du sort ouvre un canal vers le Plan Matériel Positif, dont l'énergie permet de compenser les effets de l'attaque du mort-vivant. Le destinataire est autorisé à effectuer un jet de protection contre la mort magique s'il est touché (attaqué) par un mort-vivant. Un succès indique que le bénéficiaire subit les points de dommages de l'attaque, mais ne souffre pas du drainage d'expérience qui aurait lieu sinon. De plus, le mort-vivant reçoit 2-12 (2d6) points de dommage dus à l'énergie du Plan Positif. La magie ne protège que contre une seule de ces attaques et se dissipe après celle-ci, que le jet de protection ait été réussi ou non. Si le jet de protection contre la mort magique échoue, le destinataire prend le double des dommages physiques habituels, en plus de la perte d'expérience normale. Le sort protégera aussi le destinataire des effets du sort de magicien *absorption d'énergie* (voir p.165), mais dans ce cas, le magicien qui l'a lancé n'est pas affecté par l'énergie du Plan Positif. Le contact entre les Plans Positif et Négatif créé par ce sort provoque un flash brillant de lumière et un son semblable à un coup de tonnerre, mais en aucun cas ces phénomènes ne causent de dommages. La protection dure 1 tour par niveau du clerc incantant le sort ou jusqu'à ce que le destinataire ait subi une attaque réussie d'un mort-vivant. Ce sort ne peut pas être lancé sur le Plan Matériel Négatif.

TRAVERSÉE DES FLAMMES (Altération)

Niveau : *3* Composantes : *V, S, M*
Portée : *au toucher* Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *1 tour + 1/niveau* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spécial*

Explication/Description : grâce à ce sort le clerc peut accorder, à lui-même ou à une autre créature de taille humaine et de masse comparable, le pouvoir de résister à des feux non magiques dont la température peut atteindre 1100°C. La résistance confère aussi un bonus de +2 aux jets de protection contre les feux magiques. Pour chaque niveau de sort au dessus du niveau requis pour créer l'enchantement (5ème), le clerc peut affecter une créature de taille humaine supplémentaire. Ce pouvoir croissant permet à de multiples individus ou à une ou plusieurs créatures de taille ou de masse supérieure à celle d'un humain de bénéficier du sort de *traversée des flammes*. Par exemple, un lanceur du 11ème niveau pourrait donner le pouvoir à la fois à lui-même et à une monture, comme un cheval, de se déplacer dans de la lave en fusion. (Considérer qu'un cheval équivaut à 6 humains pour la résolution de ce sort ; inversement, les créatures de la taille des petites-gens comptent pour ½ humain chacune et les créatures de la taille des pixies sont considérées comme valant ¼ d'humain chacune). Les composantes matérielles de ce sort sont au moins 500 po de poudre de rubis et le symbole sacré du clerc.

TROMBE D'EAU (Altération)

Niveau : *3* Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''/niveau* Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *1 round* Jet de protection : *Aucun (spécial)*
Zone d'effet : *Un cylindre de 3'' de diamètre ayant jusqu'à 6'' de haut*

Explication/Description : avec ce sort le lanceur provoque la transformation instantanée de toute la vapeur d'eau contenue dans l'atmosphère sous la forme d'énormes gouttes de pluie. La condensation qui en résulte crée non seulement un véritable déluge de pluie mais aussi l'aspiration de davantage de vapeur d'eau dans la zone qui sera aussi précipitée à son tour. Du fait de la pluie qui tombera à raison de 1/10 de pouce[55] par segment, soit 1 pouce en 1 round, la *trombe d'eau* trempera en à peine 1 segment tout ce qui se trouve dans sa zone d'effet. Tous les feux normaux dans les limites de la zone d'effet seront éteints par une *trombe d'eau* – les petits instantanément, ceux de taille moyenne en 3-5 segments et ceux de grande taille en 8-10 segments. Les feux magiques seront aussi éteints par une trombe d'eau, dans le respect des règles suivantes :

> Les feux magiques permanents se rallumeront en 1-2 rounds. Les petits feux rallumables comme celui d'une *épée langue de feu* ne seront affectés que pendant la durée de la *trombe d'eau*.
>
> Les sorts comme *flamme* ou *mains brûlantes* seront annulés. Les sorts à aire d'effet tels que *boule de feu*, *mur de feu*, *pilier de feu*, etc. vaporiseront, au cours de leur extinction, la pluie en un nuage de vapeur brûlante couvrant une zone quatre fois plus grande que la zone d'effet du sort (c'est à dire, un cylindre de 12'' de diamètre et d'une hauteur de 24"). Cette vapeur brûlante infligera 1-3 points de dommage par round à une créature normale dans les limites de la zone d'effet et fera le double de ces dommages aux créatures du froid[56] ou celles utilisant le froid. Ce nuage de vapeur persistera durant 2-5 rounds, la moitié si une brise souffle, ou seulement 1 round si un vent fort est en train de souffler.

Dans les régions arides, la trombe d'eau se comporte seulement comme un sort de *précipitation* deux fois plus fort. Dans les endroits chauds et humides, la durée du sort peut être étendue à 2 rounds. Dans les endroits ayant une température allant de -1 à 1°C, de la neige fondue et de la glace tomberont plutôt que de la pluie, l'accumulation donnant lieu à de la gadoue de neige fondue. À -2°C et au-dessous, la *trombe d'eau* devient une « trombe de neige »[57] avec des chutes de neige d'un pouce par segment. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau. Les composantes matérielles pour ce sort sont de la poudre d'argent et de la poudre de cristaux d'iode, plus le symbole sacré du clerc.



---
[55] 1 pouce (inch) = 2,54 cm : 1/10 de pouce = 2,5 mm environ
[56] cold-dwelling
[57] Snowburst

VÊTEMENT MAGIQUE (Conjuration/Appel - Altération)

Niveau : 3 — Composantes : *V, S, M*
Portée : *au toucher* — Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *6 rounds/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Le clerc*

Explication/Description : ce sort enchante le vêtement sacerdotal du lanceur de sort en lui fournissant une protection équivalente à celle d'une armure. Cela fonctionnera tant que clerc sera sur un sol *consacré* à sa divinité (cf. *Cérémonie*, sort de niveau 1). Si une armure ou un objet de protection quelconque est porté pendant la durée du sort, alors le vêtement sacerdotal protège comme une cotte de maille normale. Si par contre aucune autre protection n'est portée, le vêtement gagne alors un enchantement de +1 par tranche de 4 niveaux du clerc jusqu'à un maximum de +4 (*cotte de maille +4* – CA 1). La magie dure 6 rounds par niveau du lanceur de sorts ou jusqu'à ce que le lanceur perde conscience ou quitte la zone *consacrée*. Les composantes matérielles sont le vêtement sacerdotal à enchanter ainsi que le symbole sacré du clerc.

SORTS DE NIVEAU 4

ABAISSEMENT DES EAUX (Altération) Réversible

Niveau : *4* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *12''* — Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *1 tour/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *1'' x 1''/niveau*

Explication/Description : en lançant ce sort, le clerc provoque une dépression, un abaissement de l'eau ou d'un liquide similaire dans la zone d'effet[58]. Cette baisse du niveau de l'eau est de 5% par niveau d'expérience du clerc, c'est-à-dire 40% au niveau 8, 45% au niveau 9, etc. La zone d'effet augmente aussi avec le niveau du clerc : 8''x 8'' au niveau 8, 9''x 9'' au niveau 9, etc. Les composantes matérielles de ce sort sont le symbole sacré du clerc et une pincée de poussière. L'inverse du sort, *gonflement des eaux*, annule les effets d'un abaissement et/ou fait monter le niveau de l'eau dans la zone d'effet de 30 cm par niveau du clerc. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau.

ABJURATION (Abjuration) Réversible (Conjuration/Appel)

Niveau : *4* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''* — Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *Permanent dessous)* — Jet de protection : *Annule (voir ci-*
Zone d'effet : *Une créature*

Explication/Description : quand un clerc emploie un sort de ce type, il tente de renvoyer une créature originaire d'un autre plan d'existence vers son propre plan d'origine. Le nom exact du type de créature à *abjurer* doit être connu. Si la créature a également un nom spécifique (un nom propre), alors celui-ci doit aussi être connu et utilisé. Le clerc nommant la créature met en balance son niveau et les dés de vie ou les niveaux de la créature ciblée, de la même façon que pour déterminer la réussite d'un sort de *dissipation de la magie* (50% de chance de succès plus ou moins la différence en niveau/DV entre le lanceur de sort et la créature visée). Le pourcentage de chance pour réussir est alors soumis à un tirage de jet de pourcentage. Si le résultat du jet est inférieur ou égal à la chance *d'abjurer*, la créature est instantanément renvoyée sur son plan d'origine. Dans tous les autres cas, le sort échoue. (La créature peut ne pas souhaiter rester sur le plan du jeteur de sort et dans ce cas, elle pourrait être reconnaissante envers le clerc pour sa tentative de la renvoyer chez elle).

Avec l'inverse de ce sort, *imploration*, le clerc qui l'incante supplie des créatures d'autres plans, mais d'alignement similaire au sien, de le rejoindre. La réussite doit être déterminée tout comme pour le sort *d'abjuration*. Dans le même esprit, le lanceur de sort doit connaitre le nom exact du type de créature ainsi que son nom propre, si tant est qu'elle en possède un. Mais même si le sort *d'imploration* réussit, le clerc n'aura toutefois absolument aucune garantie que la créature invoquée depuis un autre plan sera favorablement disposée à son égard. Aucune version du sort ne fonctionne sur les divinités, mais le sort peut affecter leurs servants ou leurs séides.

Les composantes matérielles pour un sort *d'abjuration* sont le symbole sacré du clerc, de l'eau bénite ou maudite et souvent une substance nocive pour la créature. Pour la forme inversée, les composantes matérielles sont les mêmes exceptées pour le dernier, qui doit être quelque chose que la créature *implorée* désire ardemment ou vénère.

BÂTONS À SERPENTS (Altération) Réversible

Niveau : *4* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *3''* — Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *2 rounds/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *27 m³*

Explication/Description : avec ce sort, le clerc est capable de transformer un bâton en serpent pour chaque niveau d'expérience atteint ; c.-à-d. un clerc de niveau 9 pourra changer 9 bâtons en 9 serpents. Ces serpents attaquent sur ordre du clerc. Il doit bien sûr y avoir des bâtons ou des objets en bois similaires (torches, lances de fantassin, etc.) à transformer en serpents dans la zone d'effet. Seuls les morceaux de bois qui sont dans la zone d'effet seront transformés. Les objets magiques comme les bâtons magiques ou les lances de fantassin magiques ne sont pas affectés. Il y a 5% de chance par niveau du clerc que chaque serpent soit venimeux. Chaque bâton transformé en serpent par un clerc de niveau 11 aura 55% de chance d'être venimeux. Les effets durent 2 rounds par niveau du clerc. Les caractéristiques des serpents ainsi créés sont[59] : *Constricteur* = CA 6, Dp 12'', DV 3, #Att 1, D 2-5 ; *Venimeux* = CA 5, Dp 15'', DV 1, #Att 1, D 1, attaque spéciale : poison. Les composantes matérielles de ce sort sont un petit morceau d'écorce et plusieurs écailles de serpent. L'inverse, *serpents à bâtons*, a donc l'effet contraire, pour la même durée, ou permet d'annuler les effets de *bâtons à serpents* en tenant compte du niveau du clerc (c.-à-d. qu'un clerc de niveau 10 lançant *serpents à bâtons* pourra transformer 10 serpents en bâtons).

CONTRE-POISON (Altération) Réversible

Niveau : *4* — Composantes : *V, S*
Portée : *Au toucher* — Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *Permanente* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Créature touchée ou 27 dm³ de substance/2 niveaux*

Explication/Description : le clerc peut, avec ce sort, désintoxiquer toute créature ou toute substance touchée de n'importe quel poison. Un adversaire, tel qu'un reptile ou un serpent venimeux (ou même l'arme d'un adversaire enduite de poison), non consentant pour la désintoxication devra être touché par le clerc (jet pour toucher réussi). Les effets du sort *contre-poison* sont permanents mais seulement sur le poison existant dans la créature au moment où elle est touchée, c.-à-d. que les créatures secrétant un nouveau poison ne seront pas désintoxiquées de façon permanente. L'inverse du sort, *empoisonnement*, requiert aussi la réussite d'un jet pour toucher et la victime est autorisée à jeter un jet de protection contre le poison. Si le jet de protection est raté, la victime est tuée par le poison.

CROISSANCE D'ÉPINES (Altération – Enchantement/Charme)

Niveau : *4* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *6''* — Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *1-6 tours + 1/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Carré de 3 m de côté par niveau du lanceur de sort*

Explication/Description : ce sort est utilisable partout où se trouve n'importe quel type de plante de taille ou de densité modérée. Le sort permet à son lanceur de rendre la végétation recouvrant le sol et/ou les racines et radicelles très dures et hérissées de pointes. En fait, la couverture végétale au sol, bien qu'elle semble inchangée, se comporte comme si la zone était truffée de chausse-trappes[60]. Dans les zones de sol nu ou les trous terreux, les racines et les radicelles agissent de la même façon. Sans l'utilisation d'un sort comme *vision véritable*, d'une assistance magique similaire ou bien encore de tout autre moyen spécial de détection (tel que *détection des pièges*), une zone

[58] Seule la forme liquide est prise en compte par le mot « eau ». Les autres formes (brouillard, glace, etc.) ne sont pas affectées – Source Officielle Polyhedron Magazine, « Dispel Confusion ».

[59] Source : G. Gygax, rubrique « Sage Advice », Dragon Magazine n°43.
[60] Chausse-trappe, traduction littérale de caltrops. Il s'agit en fait de clous à plusieurs pointes. Cf. Unearthed Arcana pour la description de Caltrops.

affectée par *croissance* d'*épines* est absolument indécelable tant qu'une victime n'y est pas entrée et n'a pas reçu de dommages. Même alors, la créature ne sera pas capable de déterminer l'étendue de la zone dangereuse à moins d'utiliser un moyen de détection magique. Pour chaque déplacement de 1'' au travers de la zone affectée, une victime subira 2 « attaques » de la *croissance d'épines*. La probabilité de toucher se détermine comme si c'était le lanceur du sort qui l'effectuait, et chaque attaque réussie inflige 1-4 points de dommage. Les sorts qui contrôlent ou nuisent à la végétation, ou bien un sort de *dissipation de la magie*, annuleront l'enchantement de la zone. Les composantes matérielles de ce sort sont le symbole sacré du clerc et, soit sept épines pointues, soit sept petites brindilles ayant une extrémité taillée en pointe.

DÉTECTION DES MENSONGES (Divination) Réversible

Niveau : *4*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *3''*	Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *1 round/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une créature*	

Explication/Description : quand le clerc lance ce sort, le bénéficiaire est immédiatement capable de savoir si la vérité a été dite. Le sort ne révèle pas la vérité, ni les non-dits, ni les faux-fuyants : il ne fait que détecter les mensonges. Le sort dure un round par niveau du clerc. De la poussière d'or est nécessaire pour le lancer. L'inverse du sort, *dissimulation des mensonges*, fait que les mensonges paraissent crédibles ou annule simplement les effets d'une *détection des mensonges*. La composante matérielle de *dissimulation des mensonges* est de la poussière de laiton.

DIVINATION (Divination)

Niveau : *4*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *0*	Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : similaire au sort *d'augure*, le sort *divination* est utilisé pour obtenir des informations sur une zone. Cette zone peut être un petit bois, une grande bâtisse ou une partie d'un niveau d'un donjon. Dans tous les cas, l'endroit concerné doit être connu du clerc. Ce sort donne des informations sur la force relative des créatures qui s'y trouvent, sur l'importance des richesses et sur les risques éventuels de s'attirer le courroux d'êtres surpuissants, surnaturels, bons ou mauvais, si la zone est envahie ou attaquée. Les chances de base pour réussir un sort de *divination* sont de 60% + 1% par niveau du clerc (le MD peut appliquer des ajustements dans des cas particuliers). Si le tirage de pourcentage, effectué par le MD, échoue, le clerc obtiendra des informations erronées. Les composantes matérielles de ce sort sont le sacrifice d'une petite créature, de l'encens et le symbole sacré du clerc. Si une divination puissante est tentée, il faut faire des dons de pierres précieuses et même d'objets magiques.

EXORCISME (Abjuration)

Niveau : *4*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''*	Temps d'incantation : *1-100+ tours*
Durée : *Permanente*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une créature ou un objet*	

Explication/Description : ce sort annule toute possession d'un objet ou d'une créature par une forme extérieure ou surnaturelle. Cela inclut le contrôle d'une créature par une force contenue dans un objet, la possession par le sort *métempsycose*, la possession démoniaque, les *envoûtements* et même les *charmes* ; ce sort est en fait basé sur le même principe que le sort *dissipation de la magie*. Si un objet envoûté subit un exorcisme, la force vitale de la créature concernée retourne complètement dans son enveloppe matérielle (voir **Manuel des Monstres**, *Démon*). Une fois commencé, l'exorcisme ne doit pas être interrompu, sinon ses effets sont annulés. La chance de base de succès est déterminée par le jet d'un d100, donnant donc une valeur entre 1% et 100%. Puis cette chance de base est diminuée de 1% pour chaque niveau de la force à exorciser et augmentée de 1% pour chaque niveau du clerc exorcisant. Le MD peut également ajuster cette chance de base selon des cas particulier, s'il y a lieu. À chaque tour de l'exorcisme, un d100 est lancé et si le résultat est inférieur ou égal à la chance d'exorciser, le sort est réussi. Les composantes matérielles pour ce sort sont le symbole sacré du clerc et de l'eau bénite (maudite pour les clercs mauvais). Une relique ou un objet sacré puissant peut augmenter la chance de réussite de 1 à 50%, selon la puissance de l'objet.

IMMUNITÉ CONTRE LES SORTS (Abjuration)

Niveau : *4*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *1 tour par niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Un individu*	

Explication/Description : grâce à ce sort, le clerc ou la créature touchée est immunisé contre les effets d'un sort spécifique de niveau 4 ou moins, dont le clerc a une expérience personnelle. Par exemple, si un clerc a été touché par une *boule de feu* une fois, alors il peut utiliser le sort pour protéger quelqu'un des effets d'une *boule de feu*. Ce sort ne peut pas affecter un destinataire déjà magiquement protégé par un sort ou un autre effet temporaire. La magie du sort opère durant toute sa durée mais elle ne protège que contre les sorts vraiment incantés, pas contre les effets d'objets magiques ni les capacités naturelles d'une créature similaires à des sorts. Un seul sort d'*immunité* à la fois peut être actif sur une créature ; toutes les applications suivant la première n'auront aucun effet tant que celle-ci durera. Le sort *d'immunité* ne s'applique pas aux objets portés par le destinataire, pour lesquels un jet de protection devra être fait (si applicable) pour éviter des dommages. La protection ne concerne qu'un seul sort particulier, pas une classe de sorts ni un groupe de sorts qui ont des effets similaires ; ainsi, quelqu'un qui reçoit l'immunité au sort de *foudre* sera toujours vulnérable à une *poigne électrique*. Les composantes matérielles sont les mêmes (le cas échéant) que celles du sort concerné par l'immunité.

INSECTES GÉANTS (Altération) Réversible

Niveau : *4*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *2''*	Temps d'incantation : *Spécial*
Durée : *2 rounds/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Un ou plusieurs insectes*	

Explication/Description : avec ce sort le clerc peut transformer un ou plusieurs insectes de taille normale en une version plus grande, qui ressemble à la forme « géante » de ces créatures décrites dans les **Manuels des Monstres** ou dans le **Fiend Folio**®. Le nombre d'insectes pouvant être affectés dépend du niveau du clerc : un aux niveaux 7, 8 ou 9, deux aux niveaux 10 ou 11, trois aux niveaux 12 ou 13 et quatre aux niveaux 14 ou plus. Le nombre total de dés de vie de tous les *insectes géants* créés est de 3 DV aux niveaux 7, 8 ou 9, 4 DV aux niveaux 10 ou 11, 5 DV aux niveaux 12 ou 13 et 6 DV aux niveaux 14 ou plus. La magie ne fonctionne que sur une seule espèce d'insecte à la fois ; par exemple, un clerc ne peut pas utiliser la même incantation d'un sort pour affecter à la fois une fourmi et une mouche. Le temps d'incantation d'un sort *d'insectes géants* est d'un round par dé de vie de la (les) créature(s) géante(s) obtenue(s) ; si l'incantation est interrompue pour une raison ou une autre, les insectes ciblés meurent et le sort est gâché. Un monstre créé par ce sort aura autant d'attaques par round que son homonyme mais ne fera pas la totalité de ses dommages à moins que la forme créée n'ait autant de dés de vie que la version géante habituelle du même insecte. Bien qu'il puisse avoir plus de dés de vie que sa forme géante standard, l'insecte créé ne pourra jamais infliger plus de dommages que ceux donnés dans leur description au sein des diffé-rents ouvrages. *Exemple* : un clerc de niveau 14 peut utiliser le sort *insectes géants* pour agrandir une guêpe de taille normale en une guêpe ayant 6 DV (au lieu des 4 DV habituels pour une guêpe géante ; voir **Manuel des Monstres**), mais la créature fera toujours des dommages de 2-8/1-4. Inverse-ment, un clerc de 7ème niveau peut utiliser ce sort pour créer une guêpe géante de 3 DV, mais alors une telle créature occasionnera des dommages réduits à 2-6/1-3 – c.-à-d. ¾ des dommages potentiels d'une « vraie » guêpe géante, puisqu'elle n'a que les ¾ du nombre de dés de vie habituel pour une telle créature.

Le sort ne fonctionne que sur de véritables insectes. Arachnides, crustacés et autres types de petites créatures ne sont pas affectées. Les *insectes géants* créés ne bénéficient pas des défenses ou attaques spéciales que possèdent leur forme géante standard ; cependant, la classe d'armure, la vitesse de déplacement et les autres caractéristiques sont celles de la créature telle qu'elle est décrite dans les livres. Un *insecte géant* créé par ce sort n'essaiera pas de nuire au clerc, mais le contrôle exercé par le clerc sur de telles créatures est limité. Il peut leur donner des ordres simples tels que « attaque », « défend », « garde » et ainsi de suite, mais ne peut pas leur

donner d'instructions pour attaquer une créature précise ou pour guetter un événement particulier. À moins de recevoir un ordre spécifique, les créatures attaqueront quiconque ou n'importe quoi se trouvant à coté d'elles.

L'inverse de ce sort, *insectes rapetissés*, réduira la taille d'insectes géants standards de même que ceux créés par la forme non inversée du sort. Le rapetissement opère au taux de 1 DV par tranche de 4 niveaux du clerc, avec un maximum de 6 DV de réduction (jusqu'à un minimum de 1/8 DV ou 1 pv). Les attaques spéciales possédées par un insecte géant standard seront conservées, mais à un plus faible niveau qui autorise un bonus au jet de protection contre l'attaque. Par exemple, un clerc de 9ème niveau peut incanter *insectes rapetissés* sur une guêpe géante standard pour la réduire de 4 DV à 1 DV. L'insecte obtenu sera toujours capable d'utiliser son dard empoisonné, mais le jet de protection contre une telle attaque se fera à +3 (ou peut-être plus), et les points de dommage de ses attaques normales seront réduites à 1-2 pour une morsure et 1 point pour une piqûre – ¼ des dommages habituels, puisque la créature est réduite à ¼ de sa taille normale. La composante matérielle pour l'une ou l'autre des versions du sort est le symbole sacré du clerc.

LANGAGE DES PLANTES (Altération)

Niveau : *4* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* | Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *1 round/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Cercle de 6'' de diamètre*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le clerc est capable de converser, dans des termes très rudimentaires, avec toutes sortes de végétaux vivants. Ainsi, le clerc peut demander à des plantes si une créature est passée ou non, leur demander de faciliter un passage, leur demander d'enchevêtrer des créatures, etc. Ce sort ne permet pas au clerc de faire bouger des plantes non mobiles. Tout végétal dans la zone d'effet est sous le contrôle du clerc. Ce sort ne peut normalement pas être utilisé sous l'eau, mais il peut être incanté et fonctionner à l'intérieur des limites d'un sort d'*eau aérée*. Les composantes matérielles de ce sort sont une goutte d'eau, une pincée de bouse et une flamme.

LANGUES (Altération) Réversible

Niveau : *4* | Composantes : *V, S*
Portée : *0* | Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *1 tour* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Cercle de 6'' de diamètre*

Explication/Description : ce sort permet au clerc de parler la langue de toute créature se trouvant dans la zone d'effet, que ce soit une langue raciale ou un langage d'alignement. L'inverse du sort, *incompréhension*, annule ce sort ou rend incompréhensible toute conversation dans la zone d'effet.

MANTEAU DE PEUR (Illusion/Fantasme) Réversible

Niveau : *4* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* | Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *1 tour/niveau* | Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Le clerc*

Explication/Description : l'incantation de ce sort donne au clerc le pouvoir d'irradier une aura personnelle de *peur* sur un rayon d'1 mètre. Tout personnage ou créature qui se retrouve au sein de cette aura doit réussir un jet de protection contre les sorts ou s'enfuir en courant, apeuré pour 6 rounds (cf. *peur*, sort de magicien de 2ème niveau). Le sort ne reste actif que jusqu'à ce qu'une créature ait raté son jet de protection, après quoi son enchantement est dissipé. Le sort n'a aucun effet sur les créatures qui irradient elles-mêmes la *peur*, ni sur les morts-vivants de toutes sortes, et il n'est pas dissipé au contact de telles créatures. De même, il reste actif si un intrus réussit son jet de protection, mais expirera dans tous les cas après une durée de 1 tour par niveau du clerc s'il n'a pas été dissipé avant. À noter que les membres du groupe du clerc ne sont pas immunisés aux effets du sort. Le clerc peut à tout moment annuler l'aura avant son terme, s'il le désire.

L'inverse du sort, *manteau de bravoure*, peut être lancé sur le clerc ou sur une autre créature consentante. Une créature ou un personnage protégé par un *manteau de bravoure* gagne un bonus de +3 à ses jets de protection contre toute forme de *peur* magique. La magie du *manteau de bravoure* ne fonctionnera qu'une fois et uniquement sur une seule créature, et elle sera dissipée que son bénéficiaire réussisse ou non son jet de protection. La magie du sort n'altère pas ou n'annule pas la capacité naturelle d'une créatu-re (telle qu'un diable) à irradier la *peur*, aussi les autres créatures dans le voisinage de cette dernière continueront d'être affectées.

Les composantes matérielles pour un *manteau de peur* sont un carquois miniature et une plume de poulet ; pour un *manteau de bravoure*, les éléments nécessaires sont une goutte d'alcool et une cervelle de triton.

OCTROI DE SORT (Enchantement/Charme - Altération)

Niveau : *4* | Composantes : *V, S, M*
Portée : Au *toucher* | Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *Spéciale* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Un individu*

Explication/Description : en utilisant ce sort, le clerc confère à un personnage normalement incapable de jeter des sorts la capacité de lancer un sort particulier. La magie ne fonctionne que sur les voleurs, guerriers, cavaliers, assassins, moines, rangers (de moins de 8 niveaux) et paladins (de moins de 9 niveaux) – ça ne fonctionnera pas sur un membre d'une autre classe ou sous-classe de personnage, pas plus que sur un monstre ou un individu de moins d'un dé de vie entier. Le ou les sorts pouvant être *octroyés* au sujet sont ceux que le clerc a actuellement en mémoire (c'est-à-dire obtenu par prière) et ne peuvent être que des sorts de nature défensive ou informative, ou bien un sort de *soins mineurs*. Une tentative pour transférer tout autre type de sort provoquera l'échec de la magie et aucun sort ne pourra alors être *octroyé* au destinataire, même si les autres étaient pourtant autorisés. Jusqu'à trois sorts différents peuvent être *octroyés*, incluant un sort du 2ème niveau et un ou deux sorts du 1er niveau. Afin de recevoir un sort, le sujet doit avoir une sagesse de 9 ou plus. Un seul sort de 1er niveau peut être *octroyé* à n'importe quel destinataire éligible, mais le destinataire devra être au moins du 3ème niveau pour recevoir deux sorts de 1er niveau et au moins du 5ème niveau pour recevoir en plus un sort de 2ème niveau. Si les caractéristiques d'un sort transféré (portée, durée, zone d'effet, etc.) varient en fonction du niveau du lanceur de sort, alors le destinataire l'incantera à son propre niveau. Toutes les autres particularités du sort (par exemple, le temps d'incantation, les composantes, etc.) s'appliquent normalement.

Lorsqu'un clerc incante *octroi de sort* sur un autre personnage, il perd ce sort particulier de sa mémoire et ce dernier compte pour un sort appris dans le total alloué au clerc tant qu'il n'a pas été lancé par le destinataire (ou que ce dernier n'est pas décédé). Par exemple, un clerc ayant droit à 5 sorts du niveau 1 et 4 du niveau 2 utilise *octroi de sort* sur un guerrier de 5e niveau en lui donnant 1 sort de *soins mineurs* (1er niveau) et 1 sort d'*aide* (2ème niveau) : ces sorts disparaissent de sa mémoire et il ne pourra plus apprendre que 4 sorts du 1er niveau tant que le guerrier n'aura pas utilisé le sort *soins mineurs* ; de même sera-t-il limité à 3 sorts du 2ème niveau tant que le guerrier n'aura pas utilisé le sort *aide*. Les composantes matérielles de ce sort sont le symbole sacré du clerc et un objet mineur, emprunté au destinataire prévu, qui est symbolique de sa profession (une tige de crochetage pour un voleur, une dague pour un assassin, etc.). L'objet emprunté est consommé au cours de l'incantation du sort.

PROTECTION CONTRE LE MAL SUR 3 MÈTRES (Abjuration) Réversible

Niveau : *4* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* | Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *1 tour/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Sphère de 6 mètres de diamètre*

Explication/Description : le globe de protection de ce sort est identique à celui du sort de niveau 1, *protection contre le mal*, sauf qu'il affecte une zone plus importante. La durée du sort est également plus importante. Pour lancer ce sort, le clerc doit tracer un cercle de 6 mètres de diamètre en utilisant de l'eau bénite ou du sang, de l'encens allumé ou des vapeurs de fumier selon l'alignement du clerc et selon que le sort est lancé normalement ou inversé (*protection contre le bien sur 3 mètres*).

SOINS MAJEURS (Nécromancie) Réversible

Niveau : *4*	Composantes : *V, S*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *Permanente*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Créature touchée*	

Explication/Description : ce sort est une version plus puissante du sort de niveau 1 *soins mineurs* (voir p.79) et il fonctionne de la même manière avec les mêmes restrictions. *Soins majeurs* permet de redonner 3-17 points de vie (2d8+1). L'inverse, *blessures majeures*, inflige 3-17 points de dommages si un jet pour toucher est réussi.

SORTS DE NIVEAU 5

ARC-EN-CIEL (Évocation - Altération)

Niveau : *5*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *12''*	Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *1 round/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spécial*	

Explication/Description : pour pouvoir exécuter ce sort, le clerc doit avoir un arc-en-ciel à portée de vue ou avoir une composante spéciale (voir ci-dessous). Le sort d'*arc-en-ciel* a 4 applications et le clerc est capable de choisir celle qu'il désire au moment de l'incantation. Ces applications sont les suivantes :

Arc : le sort crée un arc avec 7 couches de couleurs chatoyantes, correspondant aux teintes de l'arc-en-ciel. Il est léger et facile à bander, permettant ainsi à quiconque ayant une force de 6 ou plus de l'utiliser. Il est magique et chacun de ses projectiles équivaut à une arme +3 ; il n'y a aucune pénalité de non-maitrise pour son utilisation. Cependant, il ne peut être employé que par un membre d'une classe de personnage autorisée à utiliser les arcs. L'arc tirera 7 projectiles avant de disparaitre. Il tire 1 ou 2 fois par round, selon le désir de son utilisateur. À chaque tir une couleur s'efface de l'arc, correspondant à celle de la flèche qui a été tirée. Chaque flèche de couleur cause des dommages doublés à certaines créatures, comme suit :

Rouge – utilisateurs ou créatures du feu
Orange – élémentaux de terre
Jaune – cibles végétales (incluant les fongus, les tertres errants, les sylvaniens, etc.)
Vert – créatures aquatiques et élémentaux d'eau
Bleu – créatures aériennes, créatures utilisant l'électricité et élémentaux d'air
Indigo – créatures utilisant de l'acide ou du poison
Violet – créatures métalliques ou régénérantes

Quand l'arc est utilisé, une flèche de la couleur désirée apparait, encochée et prête. Si aucune couleur n'est requise ou si la couleur requise a déjà été utilisée, alors une flèche de la couleur suivante (dans l'ordre du spectre) apparait.

Pont : le lanceur du sort amène l'*arc-en-ciel* à former un pont aux sept couleurs. Le pont est large de 30 centimètres par niveau du clerc et peut supporter un poids de 50 kilogrammes par niveau du clerc. Il fera au minimum 6 mètres de long et pourra atteindre une longueur de 36 mètres en fonction des désirs du lanceur de sort. Si la limite de poids supportée est atteinte, le pont disparait simplement ; sinon, il restera en place durant toute la durée du sort ou jusqu'à ce que son incantateur ordonne sa dissipation.

Ascenseur : si le lanceur le désire, l'*arc-en-ciel* peut le soulever, ainsi que tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 3 mètres autour de lui, vers le ciel. Le résultat à pour effet de transporter le clerc et d'autres personnes, s'il y en a, sur un chemin s'élevant en arc de cercle vers le haut, à une altitude aussi élevée que le clerc le désire, puis ensuite de redescendre, s'il le souhaite. Il y a lieu de s'assurer d'atteindre un endroit sûr avant que la durée du sort n'expire, car à ce moment là l'*ascenseur arc-en-ciel* disparaitra, laissant alors ceux qu'il transportait sans plus aucun support. Le déplacement de l'*ascenseur* s'effectue à une vitesse de 12'' et il laisse derrière ceux qui voyagent à son bord une trainée de 12'' aux couleurs de l'arc-en-ciel[61].

Cruche : si cette forme du sort est utilisée, l'*arc-en-ciel* tourbillonne et se condense dans un récipient à sept couleurs qui contient sept mesures d'eau pure. À chaque fois qu'une mesure d'eau est déversée, une des couleurs du récipient s'y mélange pour produire une potion magique. Chaque mesure du liquide qui reste inutilisée après l'expiration du sort disparaitra avec la cruche elle-même, que son contenu ait été ou non déversé dans un autre récipient. Les potions et leur effet sont les suivantes :

Rouge – *soins mineurs*
Orange – *résistance au feu*
Jaune – *guérison de la cécité*
Vert – *retardement du poison*
Bleu – *guérison des maladies*
Indigo – *résistance au froid*
Violet – *délivrance de la paralysie*

Les effets de chaque potion consommée seront identiques à ceux du sort approprié comme s'il avait été incanté par un clerc du 12ème niveau et ils persisteront après l'expiration du sort.

Ce sort ne peut normalement pas être utilisé sous l'eau, mais il peut être incanté et fonctionner à l'intérieur des limites d'un sort d'*eau aérée*. Les composantes pour ce sort sont le symbole sacré du clerc et une fiole d'eau bénite/maudite. S'il n'y a pas d'arc-en-ciel dans les environs, le clerc peut lui substituer un diamant d'au moins 1000 po, spécialement préparé par lui à un moment ou un arc-en-ciel était à portée de vue en lançant les sorts de *bénédiction* et *prière* sur la gemme. Seul le symbole sacré demeure après l'incantation.

BÉNITIER MAGIQUE (Divination)

Niveau : *5*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *au toucher*	Temps d'incantation : *5 tours*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spécial*	

Explication/Description : ce sort permet à un bassin d'eau bénite/maudite de servir d'instrument d'observation. Le sort ne fonctionne que si le clerc est en bon terme avec son dieu. Le bassin d'eau bénite/maudite devient similaire à une *boule de cristal* (voir le **Guide du Maître**, Objets Magiques Divers, à *boule de cristal*). Pour chaque fiole d'eau bénite/maudite que le bassin est en capacité de contenir, le clerc peut observer pour 1 round ; ainsi, la durée du sort de *bénitier magique* est en relation directe avec la taille du réceptacle d'eau bénite/maudite. Pour connaitre les chances qu'a une personne de se rendre compte qu'elle est observée, se référer à la description de la *boule de cristal* dans le **Guide du Maître** et au texte du sort de magicien *miroir magique* (voir p.141). Les composantes matérielles, c.-à-d. le symbole sacré du clerc ainsi que le bassin avec ses ornements, ne sont pas consommées par l'utilisation du sort. Sous l'eau, ce sort requiert un globe de verre rempli d'eau pure à la place du bassin pour pouvoir fonctionner.

CHANGEMENT DE PLAN (Altération)

Niveau : *5*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *8 segments*
Durée : *Permanente*	Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Créature touchée (spécial)*	

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le clerc se déplace ou envoie une autre personne sur un autre plan d'existence. Le bénéficiaire du sort reste sur ce nouveau plan jusqu'à ce qu'il en parte par un moyen similaire. Si plusieurs personnes (7 personnes maximum) forment un cercle en se tenant par la main, elles peuvent ainsi changer de plan en même temps. La composante matérielle de ce sort est une petite baguette fourchue métallique, comme un diapason, dont le type de métal et la taille déterminent sur

[61] Cette traduction est sans doute très approximative : manque de compétence du traducteur ☺

quel plan la ou les personnes concernées vont aller. (Le MD déterminera les détails concernant le plan d'arrivée). Une créature non consentante doit être touchée par le clerc et a le droit à un jet de protection, qui, s'il est réussit, annule les effets du sort.

COMMUNION (Divination)

Niveau : *5* Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *Spéciale* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : avec ce sort, le clerc peut entrer en contact avec son dieu, ou ses agents, et demander des informations sous la forme de questions auxquelles il ne sera répondu que par « oui » ou « non ». Le clerc est autorisé à poser une question pour chacun de ses niveaux. Les réponses données seront correctes et si la divinité n'est pas omnisciente, elle pourra répondre « je ne sais pas ». Il est cependant probable que le MD limitera le nombre de communions à une par aventure, une par semaine ou même une par mois, car les dieux n'apprécient pas les dérangements trop fréquents. Les composantes matérielles de ce sort sont le symbole sacré du clerc, de l'eau bénite et de l'encens.

DISSIPATION DU MAL (Abjuration) Réversible

Niveau : *5* Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* Temps d'incantation : *8 segments*
Durée : *1 round/niveau* Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Créature touchée*

Explication/Description : le clerc, avec ce sort, oblige les créatures invoquées et/ou enchantées d'alignement mauvais ou commettant des actes mauvais à retourner sur leur plan d'existence. Voici des exemples de telles créatures : chasseurs invisibles, démons, diables, djinns, efrits, élémentaux et serviteurs aériens. Ce sort dure 1 round/niveau et pendant que le sort est actif, toutes les créatures pouvant être affectées subissent un malus de -7 sur leurs jets pour toucher le clerc. L'inverse du sort, *dissipation du bien*, agit contre les créatures invoquées et/ou enchantées d'alignement bon ou envoyées pour aider la cause du bien. Les composantes matérielles de ce sort sont le symbole sacré du clerc et de l'eau bénite/maudite.

EXPIATION (Abjuration)

Niveau : *5* Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *Permanente* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une personne*

Explication/Description : ce sort est utilisé par le clerc pour ôter à une personne la responsabilité d'un acte ignoré ou involontaire. Il peut également annuler les effets d'un changement magique d'alignement. À moins que la personne concernée ne dispose pas de son libre arbitre, elle doit être sincèrement repentante. Éventuellement, la divinité pourra demander un sacrifice minime en échange de l'expiation (de quelques piécettes dans un tronc jusqu'à la quête d'une relique). Le MD prendra en compte tous les éléments qu'il jugera utiles pour la résolution de ce sort. Un méfait délibéré ou un acte commis en toute connaissance de cause et de plein gré ne peut être le sujet d'un sort d'*expiation*. L'*expiation* peut aussi permettre d'effacer la marque laissée par un *anathème* (voir le sort clérical de niveau 1 : *cérémonie*). Ce sort ne peut normalement pas être utilisé sous l'eau, mais il peut être incanté et fonctionner à l'intérieur des limites d'un sort d'*eau aérée*. Les composantes matérielles de ce sort sont le symbole sacré du clerc, son chapelet ou son livre de prière et de l'encens à brûler.

FLÉAU D'INSECTES (Conjuration/Appel)



Niveau : *5* Composantes : *V, S, M*
Portée : *36''* Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *1 tour/niveau* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Nuage de 36'' de diamètre et 6'' de haut*

Explication/Description : quand ce sort est lancé par un clerc, une horde d'insectes rampants, sauteurs et volants se forme en un épais nuage. Ces insectes obscurcissent la vue, la limitant à 3''. Quelque soit leur classe d'armure, les créatures à l'intérieur de ce nuage subissent 1 point de dégât par round, à cause des piqûres et morsures multiples. Le MD fera un test de moral pour les créatures ayant moins de 5 dés de vie. Si le test échoue, les créatures avec 2 dés de vie ou moins fuiront le plus rapidement possible droit devant elles jusqu'à ce qu'elles soient à plus de 24'' du nuage d'insectes, tandis que les créatures avec plus de 2 dés de vie auront le droit à un jet de protection pour éviter de devoir fuir (mais rien ne les empêchera de le faire volontairement). Une fumée épaisse et abondante éloignera les insectes. Le feu aura le même effet. Un *mur de feu* en forme d'anneau éloignera les insectes de son champ d'action et une *boule de feu* éparpillera simplement les insectes à l'endroit de l'explosion pendant 1 tour. La foudre, le froid ou la glace agissent de manières similaires. Le nuage persiste pendant 1 tour pour chaque niveau du clerc, puis il se disperse. Le nuage se forme à l'endroit où le clerc le désire, jusqu'à un maximum de 36'' ; l'endroit que cible le clerc constitue le centre du nuage d'insectes. Ensuite, le nuage ne bouge plus ; il ne sort pas de sa zone d'effet. Ce sort peut être contré par le sort *dissipation de la magie* lancé sur le centre du nuage. Un *cube de force* (un objet magique spécifique) peut éloigner les insectes d'une personne se trouvant au centre du nuage, mais l'*invisibilité* n'offre aucune protection. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau. Les composantes matérielles de ce sort sont quelques grains de sucre, des amandes et de la matière grasse.

GOLEM (Enchantement/Charme)

Niveau : *5* Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''* Temps d'incantation : *8 segments*
Durée : *Spéciale* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spécial*

Explication/Description : pour que ce sort puisse opérer, le clerc doit préalablement façonner le golem qui sera ensuite enchanté. Le clerc doit effectuer ce travail lui-même puis placer un sort de *prière* sur le résultat obtenu. Tous les golems doivent avoir une forme humaine et une taille qui soit approximativement celle d'un homme, bien que les plus petits puissent mesurer 90 centimètres et les plus grands atteindre 2,15 mètres. Le genre de golem qui sera créé dépend de la matière utilisée et du niveau du clerc :

> À partir du 9ème niveau, le clerc peut créer un *golem de paille*. Le façonnage prend 1 heure et la durée « de vie » du golem est de 1 heure par niveau. Les caractéristiques du golem sont : CA 10, Dp 12'', DV 2+4, pv 20, #Att 2, D 1-2/1-2, défense spéciale : immunisé aux armes perforantes, demi-dommages pour les armes contondantes. Il peut porter jusqu'à 15 kilogrammes. Le golem est extrêmement sensible aux flammes (doubles dommages).

> À partir du 11ème niveau, le clerc peut créer un *golem de corde*. Le façonnage prend 3 heures et la durée « de vie » du golem est de 3 heures par niveau. Les caractéristiques du golem sont : CA 8, Dp 9'', DV 3+6, pv 30, #Att 1, D 1-6 plus étranglement (6 points par round après un toucher réussi jusqu'à ce qu'il soit détruit ou forcé à relâcher son étreinte), défense spéciale : immunisé aux armes contondantes, demi-dommages pour les armes perforantes. Il peut porter jusqu'à 20 kilogrammes.

> À partir du 13ème niveau, le clerc peut créer un *golem de cuir*. Le façonnage prend 9 heures et la durée « de vie » du golem est de 6 heures par niveau. Les caractéristiques du golem sont : CA 6, Dp 6'', DV 4+8, pv 40, #Att 2, D 1-6/1-6, défense spéciale : armes +1 ou mieux pour toucher, demi-dommages pour les armes contondantes. Il peut porter jusqu'à 25 kilogrammes.

> À partir du 15ème niveau, le clerc peut créer un *golem de bois*. Le façonnage prend 27 heures et la durée « de vie » du golem est de 12 heures par niveau. Les caractéristiques du golem sont : CA 4, Dp 3'', DV 5+10, pv 50, #Att 1, D 3-12, défense spéciale : armes +1 ou mieux pour toucher, immunisé aux armes contondantes ou perforantes. Il peut porter jusqu'à 30 kilogrammes.

Ces créations sont regroupées sous le nom de *golems mineurs* pour les distinguer des golems décrits dans le **Manuel des Monstres**. Similaires à leurs homonymes, ces golems n'ont pas d'esprit et ne sont donc pas sensibles aux sorts tels que *charme*, *peur*, *sommeil*, *paralysie*. L'enchantement du golem

mineur lui permet d'effectuer ses jets de protection comme s'il était un clerc du même niveau que celui qui l'a créé. Ces golems ne peuvent pas parler, mais ils peuvent comprendre et exécuter des instructions simples ne dépassant pas une douzaine de mots.

MARCHE AÉRIENNE (Altération)

Niveau : *5*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *au toucher*	Temps d'incantation : *1 s*egment
Durée : *6 tours + 1/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une créature*	

Explication/Description : ce sort permet au clerc de *marcher sur l'air* comme sur un sol solide. Se déplacer vers le haut équivaut à grimper le flanc d'une colline et plus la pente est inclinée, plus la vitesse de déplacement se réduit : grimper à un angle de 45° se fait à la moitié de la vitesse normale, un angle de 60° réduit la vitesse à ¼ et voyager à la verticale peut être fait à 1/8ème de la vitesse normale. De manière semblable, la descente rapide est possible, comme si le personnage courrait en descendant une colline ; les proportions ci-dessus sont à inverser, ainsi descendre à la verticale se fait à huit fois la vitesse normale (ou, bien sûr, moins vite si le voyageur le désire). Une créature *marchant dans les airs* garde toujours le contrôle de sa vitesse ; quelqu'un qui descend à la verticale dans les airs peut toujours stopper net au dernier moment pour éviter de s'écraser sur le sol ou sur tout autre objet solide. Quelqu'un s'essayant à la *marche aérienne* pendant qu'un sort de *rafale de vent* est en action dans la zone où il se trouve se déplacera à la moitié de sa vitesse face au vent ou à deux fois sa vitesse dans le sens du vent. Le sort peut être lancé sur n'importe quelle créature touchée ayant jusqu'à une taille de géant (inclus). Par exemple, le lanceur de sort peut jeter le sort sur un cheval dressé et le chevaucher au travers des airs. Bien sûr, un animal non accoutumé à un tel type de déplacement serait paniqué, aussi la monture aurait-elle sûrement besoin d'un entrainement très long et très assidu. Ce sort ne peut normalement pas être utilisé sous l'eau, mais il peut être incanté et fonctionner à l'intérieur des limites d'un sort d'*eau aérée*. Les composantes matérielles de ce sort sont le symbole sacré du clerc et un fragment de chardon[62].

NÉCRO-ANIMATION DE MONSTRES (Nécromancie)

Niveau : *5*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''*	Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *Permanente*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spécial*	

Explication/Description : ce sort permet au lanceur d'animer le cadavre ou le squelette d'un humanoïde ou d'un semi-humanoïde pour chaque tranche de 2 niveaux d'expérience qu'il a atteint. L'enchantement anime les restes et permet au jeteur du sort de leurs donner des ordres. Les squelettes ou les zombies animés obéiront aux ordres directs et aux instructions d'un maximum de 12 mots (cf. sort de *nécro-animation* p.84). Les types de monstres pouvant être animés sont, entre autres (mais pas seulement) : singes (carnivores et géants), gobelours, ettins, géants (toutes les variétés), ogres et trolls (toutes les variétés). En général, les restes doivent être ceux de monstres bipèdes de plus de 3 dés de vie et dont le squelette est similaire à celui des humains à l'exception de la taille (qui doit être supérieure à 2,15 mètres[63]). Les cadavres[64] animés par ce sort sont considérés comme des monstres zombies (voir Monster Manual II), ou bien sinon comme les créatures normales (c.-à-d. vivantes) correspondantes si ce type de créature a moins de 6 dés de vie. Les squelettes animés par ce sort sont considérés comme des monstres ayant la moitié des dés de vie (arrondi au supérieur) de leur forme normale (vivante). Les monstres animés, quel que soit leur type, bénéficient de leurs attaques physiques normales, mais n'ont pas d'autres attaques ou défenses spéciales que celles typiquement possédées par les monstres zombies ou squelettes. Les composantes matérielles requises pour ce sort sont le symbole sacré du clerc et un petit prélèvement du type de créature à animer.



[62] Thistledown
[63] 7' = 7 foots/pieds, soit 2,1336 mètres
[64] Ici, « cadavre » désigne seulement les zombies, pas les squelettes.

PIERRES ACÉRÉES (Altération – Enchantement/Charme)

Niveau : *5*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *3''*	Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *3-12 tours + 1/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Carré de 3 m de côté par niveau, 1 pointe tous les 0,09 m²*	

Explication/Description : le sort de *pierres acérées* conduit la roche à prendre elle-même la forme de longues pointes acérées qui tendent à se fondre dans le décor. Il agit aussi bien sur la roche naturelle que sur la pierre façonnée. *Pierres acérées* sert à faire obstacle à la progression au travers d'une zone ou tout simplement à infliger des dommages. Si une zone est soigneusement scrutée, chacun des observateurs a 25% de chance de remarquer les pointes de roche aiguisées. Sinon, ceux qui pénètrent dans la zone d'effet du sort reçoivent 1-4 points de dommage pour chaque *pierre acérée* qui les touche, la réussite d'une telle attaque étant déterminée comme si le lanceur du sort était vraiment engagé dans un combat. Ceux qui entrent dans la zone d'effet sont immédiatement sujets à l'attaque dès qu'ils posent le pied dedans, et ensuite pour chaque pas qui y est effectué. Le premier pas sera suffisant pour permettre à l'individu de prendre conscience qu'il y a un problème, à condition que la première attaque réussisse ; sinon il continuera son déplacement et les *pierres acérées* resteront totalement ignorées jusqu'à ce que des dommages soient effectivement subis. Les victimes qui chargent ou qui courent subiront 2 attaques par 1" de vitesse de déplacement au sein de la zone d'effet entre le moment où les premiers dommages sont subis et celui où elles peuvent s'arrêter. Les autres ne subiront qu'une attaque supplémentaire. Ceux qui chutent dans des fosses affectées par *pierres acérées* subiront 6 attaques, effectuées chacune à +2 pour toucher et +2 aux dommages pour chaque tranche de 3 mètres de chute, les dommages infligés par les pointes de pierres venant s'additionner à ceux de la chute. Les composantes matérielles de ce sort sont 4 minuscules stalactites.

PILIER DE FEU (Évocation)

Niveau : *5*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *6''*	Temps d'incantation : *8 segments*
Durée : *1 segment*	Jet de protection : *½*
Zone d'effet : *Colonne de 3'' de haut et 1'' de diamètre*	

Explication/Description : quand le clerc lance ce sort, une colonne de feu se forme à l'endroit voulu par lui. Chaque créature se trouvant dans cette zone doit lancer un jet de protection. Si le jet de protection est raté, les créatures dans la zone d'effet subissent de 6 à 48 points de dommage (6d8). Si ce jet de protection est réussi, les dégâts subis ne sont que de 3 à 24 points de vie (3d8). Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau. Sa composante matérielle est une pincée de souffre.

QUÊTE RELIGIEUSE (Enchantement/Charme)

Niveau : *5*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *6''*	Temps d'incantation : *8 segments*
Durée : *Jusqu'à accomplissement*	Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Une créature*	

Explication/Description : ce sort permet au clerc de demander à la créature visée de lui rendre un service et de rapporter la preuve que l'action a bien été accomplie. Cela peut être, par exemple, la récupération d'un objet de valeur, le sauvetage ou la libération d'une personne connue, la libération d'une créature, la prise d'une place forte, l'élimination d'une personne, etc. Pour les créatures de la même religion que le clerc, le jet de protection n'est pas autorisé si la quête est justifiée et méritée. Pour celles du même alignement que le clerc, le jet de protection se fait avec un malus de -4. Pour toutes les autres, le jet de protection se fait normalement. Si la *quête religieuse* n'est pas correctement accomplie parce que la créature affectée a pris du retard, ment ou y met de la mauvaise volonté, cette dernière perd alors 1 point sur ses jets de protection pour chaque jour d'inaction volontaire et ce malus dure tant que cette *quête religieuse* n'est pas accomplie ou que le clerc l'annule lui-même. Il existe certaines circonstances qui peuvent suspendre temporairement une *quête religieuse* et d'autres qui peuvent l'annuler : le MD donnera toutes les informations et détails nécessaires. La composante matérielle est le symbole sacré du clerc.

RAPPEL À LA VIE (Nécromancie) Réversible

Niveau : *5* | Composantes : *V, S*
Portée : *3''* | Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *Permanente* | Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Une personne*

Explication/Description : quand un clerc lance ce sort, il peut redonner la vie à un demi-elfe, un gnome, un humain, un nain ou un petite-gens[65]. Le temps écoulé depuis la mort de la personne est très important, car le clerc ne peut rappeler à la vie des personnes décédées que jusqu'à un certain point, cette limite étant de 1 jour par niveau du clerc ; c'est-à-dire qu'un clerc de niveau 9 pourra redonner vie à une personne morte depuis 9 jours maximum. Le corps de la victime doit être complet ou les parties manquantes le seront aussi sur la personne ramenée à la vie. De plus, la personne ramenée à la vie doit réussir un test à son pourcentage de *résurrection* (voir Caractéristiques du personnage – Constitution p.13) pour voir si elle survit à cette rude épreuve (ne pas oublier qu'en cas de réussite, elle perd quand même définitivement 1 point de Constitution) . La personne ramenée à la vie par ce sort est faible et sans défense et doit passer un jour de repos complet au lit pour chaque jour durant lequel elle était morte. Le geste que doit faire le clerc (c.-à-d. la composante somatique) est de pointer son doigt. L'inverse de ce sort, *destruction de la vie*, autorise la victime à lancer un jet de protection ; si ce jet est réussi, elle ne subit que des dégâts équivalents au sort *blessures majeures*, à savoir 3 à 17 points de vie (2d8+1). Si le jet de protection est raté, la victime meurt. Un clerc mauvais peut utiliser *destruction de la vie* sans problème de conscience ; un clerc bon doit l'utiliser avec beaucoup de précautions et être certain que la victime du sort est mauvaise et que son élimination est indispensable pour servir la cause du bien, sinon l'alignement du clerc pourrait brusquement changer. À noter que les morts-vivants – à l'exception des squelettes – récemment créés (dans la limite de 1 jour par niveau du clerc) sont affectés par un sort de *rappel à la vie* lancé sur eux. Ils sont alors ramenés à la vie s'ils réussissent leur test de *résurrection*. En cas d'échec de ce test, ils redeviennent de simples morts.

SOIN ULTIME (Nécromancie) Réversible

Niveau : *5* | Composantes : *V, S*
Portée : *Au toucher* | Temps d'incantation : *8 segments*
Durée : *Permanente* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Créature touchée*

Explication/Description : ce sort est une version très puissante du sort de niveau 1 *soins mineurs* (voir p.79) et il fonctionne de la même manière avec les mêmes restrictions. *Soin ultime* permet de redonner 6-27 points de vie (3d8+3). L'inverse, *blessure ultime*, inflige 6-27 points de dommages si un jet pour toucher est réussi.

VISION RÉELLE (Divination) Réversible

Niveau : *5* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* | Temps d'incantation : *8 segments*
Durée : *1 round/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Portée de vue sur 12''*

Explication/Description : quand le clerc lance ce sort, toute chose dans la zone d'effet apparait comme ce qu'elle est vraiment. Les portes secrètes deviennent visibles pour le clerc, la place des choses déplacées devient évidente, les choses invisibles, éthérées et astrales deviennent également visibles. Les choses métamorphosées et transformées magiquement apparaissent sous leur vrai jour. Même une aura émise par des créatures devient visible, ainsi le clerc est-il capable de savoir si elles sont bonnes, mauvaises, ou bien entre les deux. Ce sort requiert une crème pour les yeux comme composante matérielle ; cette crème est faite d'une poudre de champignons très rares, de safran et de graisse. L'inverse du sort, *vision erronée*, fait que la créature affectée voit les choses comme elles ne le sont pas réellement : ce qui est cher devient sans valeur, le rugueux devient lisse, la beauté devient laide, etc. La crème pour l'inverse du sort est faite d'huile, de poudre de pavot et d'essence d'orchidée rose. Pour les deux versions du sort, la crème doit être vieille de 1 à 6 mois.

SORTS DE NIVEAU 6

ANIMATION DES OBJETS (Altération)

Niveau : *6* | Composantes : *V, S*
Portée : *3''* | Temps d'incantation : *9 segments*
Durée : *1 round/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *27dm^3/niveau*

Explication/Description : ce sort puissant permet au clerc d'animer des objets en leurs insufflant un semblant de vie. L'objet (ou les objets) animé attaque alors tous ceux ou tout ce que le clerc désigne. L'objet animé peut être fait de n'importe quelle matière : bois, métal, cuir, pierre, céramique, verre, etc. La vitesse de déplacement de l'objet dépend de ses moyens de propulsion et de son poids. Une grande table en bois est lourde, mais ses pieds peuvent lui donner de la vitesse ; un tapis peut simplement glisser et ramper ; une jarre peut rouler. Ainsi, un grand piédestal en pierre bougera très lentement, une statue en pierre un peu plus vite, en bois encore plus et un objet léger ira très vite (le piédestal 1''/round ; la statue de pierre 4''/round ; une statue de bois 8''/round ; un objet léger en ivoire 12''/round). Les mouvements glissants et rampants se font à une vitesse de 1'' à 2'' par round, alors que les objets qui peuvent rouler le font à la vitesse de 3'' à 6'' par round. Les dégâts causés par un objet animé dépendent de sa densité et de son matériau. Les objets légers et souples peuvent seulement gêner la vue, entraver les mouvements, lier, faire trébucher, étouffer, etc. Les objets légers et durs peuvent se laisser tomber ou frapper, causant de 1 à 2 points de dommage, ou alors gêner ou bien faire trébucher comme le font les objets légers et souples. Les objets durs de poids moyen peuvent écraser ou frapper pour des dégâts de 2 à 8 points de vie (2d4). Les objets grands et lourds peuvent causer de 3 à 12, 4 à 16 ou même 5 à 20 points de dommage. La fréquence d'attaques des objets dépend de leur mode de locomotion, de leurs appendices et de leur méthode d'attaque. Elle peut varier de 1 attaque par round à 1 tous les 5 rounds. La classe d'armure des objets animés dépend de la matière dont ils sont constitués et de leur capacité de déplacement. Les dommages infligés à l'objet dépendent du type d'arme employée contre lui et du matériau qui le constitue. Une arme aiguisée et coupante est efficace contre le bois, le tissu, le cuir et les matières similaires ; les armes lourdes et contondantes sont efficaces contre le bois, la pierre et le métal. Le MD déterminera tout ces facteurs, ainsi que les dommages que peuvent supporter les objets animés avant d'être détruits. Le clerc peut animer 27 dm^3 par niveau d'expérience ; ainsi, un clerc de niveau 14 pourra animer 378 dm^3, c'est-à-dire une grande statue, deux petits tapis, trois chaises ou une douzaine de pots de taille moyenne.

BARRIÈRE DE LAMES (Évocation)

Niveau : *6* | Composantes : *V, S*
Portée : *3''* | Temps d'incantation : *9 segments*
Durée : *3 rounds/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : le clerc, en lançant ce sort, crée un mur de lames tournoyantes, aiguisées comme des lames de rasoir. Ce mouvement continuel extrêmement rapide s'effectue autour d'un axe immobile. Toute créature qui tente de passer au travers de la barrière subit des dommages allant de 8 à 64 points de vie (8d8). La barrière reste active pendant 3 rounds pour chaque niveau du clerc. Cette *barrière de lames* peut couvrir une surface minimum de 2,25 m^2 (1,5m x 1,5m) jusqu'à un maximum de 36m^2 (6m x 6m) en intérieur et 324m^2 (18m x 18m) à l'extérieur[66].

FESTIN DES HÉROS (Évocation)

Niveau : *6* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''* | Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *1 heure* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *1 convive/niveau du lanceur du sort*

Explication/Description : cet enchantement spécial permet au clerc de faire apparaitre un grand festin qui sera servi à autant de créatures que le clerc a de niveaux. Le sort crée une table somptueuse, des chaises, un service de table et toute la nourriture et la boisson nécessaires. Ceux qui participent au banquet sont guéris de toutes maladies, immunisés contre le poison pendant 12

[65] La liste n'inclut ni les elfes, ni les ½ orques : il ne s'agit pas d'un oubli et cela est confirmé dans une note officielle parue dans Polyhedron Magazine 13, qui laisse néanmoins entendre qu'un Souhait Majeur peut fonctionner .

[66] C'est une dérogation à la règle qui dit que 1'' = 3 m pour les zones d'effet, même à l'extérieur. Elle est dans la VF et la VO.

heures et soignés de 5-8 points de dommage après avoir absorbé la boisson, sorte de nectar des dieux, qui fait partie du festin. La nourriture, qui rappelle de l'ambroisie, produira le même effet qu'un sort de *bénédiction* qui durera pendant 12 heures. Durant toute cette période, les gens qui auront consommé le festin seront également immunisés contre la *peur*, le *désespoir* (cf. *symbole*) et la *panique*. Il faut une heure complète pour consommer le festin et les effets bénéfiques ne se feront sentir qu'après que cette heure se soit écoulée. Si le festin est interrompu pour une raison quelconque, le sort est gâché et tous les effets de l'enchantement sont annulés. Les composantes matérielles de ce sort sont le symbole sacré du clerc et de la gelée royale[67].

GUÉRISON (Nécromancie) Réversible

Niveau : *6* | Composantes : *V, S*
Portée : *Au toucher* | Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *Permanente* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Créature touchée*

Explication/Description : ce sort très puissant permet au clerc de guérir n'importe quelle maladie ainsi que les blessures qu'a pu subir quelqu'un (voir *soins mineurs* pour la liste des créatures pouvant être affectées). Il guérit les maladies sous toutes leurs formes. Il guérit aussi la *cécité* et redonne tous les points de vie perdus sauf 1d4. Il annule le sort de *débilité mentale*. Ce sort ne sera évidement pas efficace contre des maladies ou des blessures ultérieures (il ne s'agit pas d'une immunité ou d'un vaccin). L'inverse du sort, *traumatisme*, inflige une maladie à la victime et lui fait perdre tous ses points de vie sauf 1d4. Pour *traumatisme*, le clerc doit réussir un jet pour toucher.

INTERDICTION (Abjuration)

Niveau : *6* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *3''* | Temps d'incantation : *6 rounds*
Durée : *Permanente* | Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Cube de 18 m d'arête/niveau*

Explication/Description : ce sort ne peut être utilisé que pour sécuriser une zone *consacrée* (cf. sort de *cérémonie*). L'effet de la zone enchantée dépend de l'éthique (loi/chaos) et de la morale (bien/mal) de ceux qui tentent d'y pénétrer, par rapport à celles du lanceur de sort.

Morale et éthique identiques : ne peut pas entrer dans la zone sans connaitre le mot de passe (pas de jet de protection).

Éthique différente : jet de protection contre les sorts réussi pour pénétrer dans la zone ; si raté, 2-12 points de dommage.

Morale différente : jet de protection contre les sorts réussi pour pénétrer dans la zone ; si raté, 4-24 points de dommage.

Si un jet de protection a échoué, l'intrus ne pourra plus jamais pénétrer dans la zone tant que l'enchantement restera actif. Les effets sont cumulatifs et il est parfaitement possible que plusieurs jets de protection soient nécessaires. Le lanceur du sort est immunisé aux effets du sort. Les intrus qui pénètrent après un jet de protection réussi ressentiront tension et malaise, malgré leur succès. En plus du symbole sacré du clerc, les composantes incluent de l'eau bénite/maudite, de l'argent/fumier et du fer/souffre.

INVOCATION DES ANIMAUX (Conjuration/Appel)

Niveau : *6* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *3''* | Temps d'incantation : *9 segments*
Durée : *2 rounds/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : ce sort permet au clerc d'invoquer un ou plusieurs mammifères à l'endroit où il se trouve, dans le but d'attaquer ses ennemis. Les animaux invoqués restent au service du clerc pendant 2 rounds par niveau du clerc ou jusqu'à ce qu'ils soient tués. Le clerc peut appeler un ou plusieurs mammifères dont le total de dés de vie ne dépasse pas son niveau ; par exemple, un clerc de niveau 12 peut invoquer un mammifère de 12 DV ou 2 mammifères de 6 DV chacun, etc. Pour chaque +1 (point de vie) sur les dés de vie de la créature, compter ¼ de dé de vie ; c'est-à-dire qu'une créature avec 4+3 DV est comptée comme ayant 4 ¾ DV. Les mammifères invoqués attaqueront toujours les ennemis du clerc qui a lancé le sort.

LANGAGE DES MONSTRES (Altération)

Niveau : *6* | Composantes : *V, S*
Portée : *3'' de rayon* | Temps d'incantation : *9 segments*
Durée : *1 round/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : quand il est lancé, ce sort permet de parler avec tout type de créature ayant une forme quelconque de communication. La créature concernée comprendra l'intention du clerc dans ce qu'il dit. Le MD fera un test de réaction pour la créature concernée. Toutes les créatures du même type que celle que le clerc a choisi et qui se trouvent dans la portée du sort peuvent également communiquer avec le clerc. Le sort dure 1 round par niveau du clerc et tant qu'il est actif, la conversation peut continuer, si bien sûr le monstre le désire.

LITHOMANCIE (Divination)

Niveau : *6* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* | Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *1 tour* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *0,75m³ de pierre*

Explication/Description : quand un clerc lance ce sort, il peut faire parler les pierres ; celles-ci lui racontent qui ou quoi les a touchées, ce qu'elles cachent ou ce qu'il y a derrière l'endroit où elles se trouvent. Les pierres feront des descriptions complètes si on le leur demande. Les composantes matérielles pour ce sort sont une goutte de mercure et un peu d'argile.

ORIENTATION (Divination) Réversible

Niveau : *6* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* | Temps d'incantation : *3 rounds*
Durée : *1 tour/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Créature touchée*

Explication/Description : grâce à ce sort, le clerc est capable de trouver la route la plus courte et la plus directe pour l'emmener là où il le désire, que ce soit pout entrer ou sortir d'un endroit. Cet endroit peut être à l'extérieur ou sous terre ; ce peut même être un labyrinthe. Cette connaissance dure tant que le sort est actif, c'est-à-dire 1 tour par niveau du clerc. Ce sort permet au clerc et à ceux qui sont avec lui de sortir d'un sort de *labyrinthe* en un round. À noter qu'un lieu n'est pas un objet : le sort porte sur un endroit connu et identifié en tant que tel et non sur ce qu'il contient ou abrite. On peut ainsi trouver une forêt de frênes connue mais pas celle où habite le dragon vert ou bien celle qui contient tel trésor. La composante matérielle de ce sort est un jeu d'objets divinatoires de ceux appréciés par le clerc : en os ou en ivoire, sous la forme de bâtonnets ou de runes gravées. L'inverse du sort, *fausse route*, fait que la créature touchée est incapable de trouver sa route pendant la durée du sort, mais elle peut quand même être guidée.

RAPPEL (Altération)

Niveau : *6* | Composantes : *V*
Portée : *0* | Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *Spéciale* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : ce sort permet au clerc de revenir instantanément à son sanctuaire dès que le mot est prononcé. Le sanctuaire doit être précisé à l'avance par le clerc. Il peut être à n'importe quelle distance, mais l'endroit doit être connu, que ce soit sous terre ou sur terre. Le transport par *rappel* est absolument sûr. En plus de lui-même, le clerc peut transporter un poids de 250 po par niveau qu'il a atteint. Ainsi, un clerc de niveau 15 pourra transporter en plus 3 750 po (187 kg). Ce surplus peut être de l'équipement, un trésor ou de la matière vivante comme une autre personne.

[67] Substance spéciale sécrétée par les abeilles et utilisée pour nourrir la reine ainsi que les larves destinées à devenir reines.

SÉPARATION DES EAUX (Altération)

Niveau : *6*
Portée : *2''/niveau*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : en lançant ce sort, le clerc peut détourner une quantité d'eau ou tout autre liquide, qui formera ainsi une dépression. La longueur et la profondeur de la dépression dépendent du niveau du clerc ; il peut créer une dépression de 90 cm de profondeur sur 30 cm de large et 2'' de long (6 m en intérieur, 18 en extérieur) par niveau qu'il a atteint. Ainsi, un clerc de niveau 12 créera un passage de 10,8 m de profondeur, 3,60 m de large sur 24'' de long (72 m ou 216 m) durant toute la durée du sort, à moins que lui-même ne choisisse d'y mettre fin (voir *dissipation de la magie*). Utilisé sous l'eau, ce sort permet de créer un tunnel de 3 mètres de diamètre maximum. La composante matérielle de ce sort est le symbole sacré du clerc.

SERVITEUR AÉRIEN (Conjuration/Appel)

Niveau : *6*
Portée : *1''*
Durée : *1 jour/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *9 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort invoque un *serviteur aérien* invisible (voir **Manuel des Monstres**), qui réalisera ce qu'a demandé le clerc dans son incantation. La créature ne combat pas mais obéit à l'ordre du clerc qui doit être de retrouver et ramener l'objet ou la créature qu'il lui décrit. Bien sûr, l'objet ou la créature doit avoir une enveloppe physique pour pouvoir être ramenée au clerc. Ce dernier devrait toujours garder en tête les conséquences qui pourraient survenir si, pour quelque raison que ce soit, un *serviteur aérien* était empêché d'accomplir sa tâche. Le sort et ses effets durent au maximum 1 jour par niveau du clerc. Le *serviteur aérien* retourne sur son plan quand le sort expire, quand la quête est achevée, quand le clerc meure ou annule sa requête. Lorsqu'il invoque un *serviteur aérien*, le clerc doit avoir son symbole religieux avec lui ; si ce n'est pas le cas, il doit alors se protéger avec un sort de *protection contre le mal* ou bien se placer à l'intérieur d'un cercle magique, d'un triangle thaumaturgique ou d'un pentagramme. Si aucune de ces précautions n'est prise, la créature invoquée tuera le clerc qui a lancé le sort puis retournera ensuite sur son plan d'existence. Un *serviteur aérien* attaque toujours par surprise quand il est en mission et obtient l'avantage de 4 rounds de combats pour lui, à moins que la créature recherchée ne soit capable de détecter l'invisibilité. Dans ce cas, 1d6 est lancé : 1=1 round, 2=2 rounds, 3=3 rounds, 4=4 rounds, 5 et 6 indiquent que la créature n'est pas du tout surprise et que donc le *serviteur aérien* ne bénéficie d'aucun round supplémentaire. À chaque round, le *serviteur aérien* doit lancer un jet pour toucher et si une de ces tentatives réussit, cela signifie qu'il a agrippé sa victime ou attrapé l'objet qu'il recherche et qu'il doit ramener au clerc. Si c'est une créature qu'il doit ramener, la force du serviteur est comparée à celle de la créature visée. Si cette créature n'a pas de caractéristique de force, il faut alors comparer le nombre obtenu en lançant les DV de la créature et ceux du *serviteur aérien*. Le total le plus élevé indique lequel a la plus grande force. (*Serviteur aérien* : CA 3, 16DV, MV 24'' (Vol), 1 attaque pour 8-32 points de dommage, DS arme +1 ou mieux pour toucher). Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau.

SORTS DE NIVEAU 7

ASILE (Altération – Enchantement/Charme) Réversible

Niveau : *7*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Un individu*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 journée*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : en lançant ce sort, le clerc crée un puissant enchantement sur un objet spécialement préparé – la ficelle d'un chapelet de prière, une petite tablette d'argile, un bâton en ivoire, etc. Cet objet irradiera la magie, car il contient le pouvoir de transporter instantanément son possesseur jusqu'au sanctuaire du clerc qui l'a enchanté. Une fois l'objet enchanté, le clerc doit le donner volontairement à un individu en même temps qu'il l'informe du mot de commande à prononcer si l'objet doit être utilisé. Pour utiliser cet objet, le destinataire devra prononcer le mot de commande en même temps qu'il déchire ou brise l'objet. Une fois cela effectué, l'individu et tout ce qu'il porte est transporté instantanément au sanctuaire du clerc, comme si l'individu était capable de lancer un sort de *rappel*. Aucune autre créature ne peut être affectée.

L'application inverse de ce sort permet au clerc d'être transporté à proximité immédiate du possesseur de l'objet enchanté quand il est brisé et que le mot de commande est prononcé. Le clerc peut choisir de ne pas être affecté par cette « invocation » en prenant cette décision à l'instant où le transport va avoir lieu, mais si tel est son choix, alors l'opportunité lui échappe à jamais et le sort est gâché. Le coût pour préparer l'objet spécial (pour n'importe quelle version du sort) varie de 2000 à 5000 po.

CONTRÔLE DU CLIMAT (Altération)

Niveau : *7*
Portée : *0*
Durée : *4-48 heures*
Zone d'effet : *10 à 40* km^2
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort permet au clerc de changer le climat d'une zone dans laquelle il se trouve. Ce sort affectera le climat pendant 4 à 48 heures (4d12) dans une zone de 10 à 40 km^2 (1d4). Le temps d'incantation est de 1 tour mais il faut 1 à 4 tours (1d4) pour que les effets du changement se fassent sentir. Ce sort ne permet pas de changer la température de façon importante. Les possibilités de changement de climat dépendent des conditions climatiques précédant le lancement du sort :

CIEL/PRÉCIPITATIONS	TEMPÉRATURE	VENT
Ciel dégagé	Canicule	Calme plat
Partiellement nuageux ou Voilé	Très chaude	Vent léger/Brise
Nuageux, brume ou faible pluie ou légère grêle ou faible chutes de neige/neige fondue	Chaude	Vent fort
	Fraiche	Vent très fort
Nuages épais, brouillard épais ou pluie battante ou grêlons ou fortes chutes de neige	Froide	Tempête
	Arctique	Ouragan

Les 3 aspects du temps (*ciel/précipitations*, *température* et *vent*) peuvent être changés mais seulement d'une catégorie vers le haut ou le bas. Par exemple, un *ciel dégagé*, une température *chaude*, avec un *vent léger* pourront devenir un ciel *partiellement nuageux*, une température *très chaude* et un *calme plat*. En aucun cas on ne pourra avoir de contradiction – un *brouillard épais* avec un *vent fort* par exemple. Le clerc peut aussi contrôler le sens du vent. Plusieurs sorts de *contrôle du climat* peuvent être lancés à la suite les uns des autres, mais pas en même temps. Évidemment, ce sort ne peut fonctionner que là où il y a des conditions climatiques appropriées. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau. Les composantes matérielles de ce sort sont le symbole sacré du clerc et son chapelet de prière, ou tout autre objet similaire.

EXACTION (Évocation - Altération)

Niveau : *7*
Portée : *1''*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : quand ce sort est employé, le clerc se confronte à une créature puissante d'un autre plan (incluant les devas et les puissants démons « nommés », par exemple, mais pas les demi-dieux ni les divinités) et requiert qu'elle remplisse une quête ou un service. La créature ne peut pas être d'éthique ou de morale opposée à celle du clerc (c'est-à-dire pas mauvaise si le clerc est bon, pas chaotique si le clerc est loyal). À noter qu'une créature neutre absolu est en réalité vivement opposée à la fois au bien et au mal et à la fois à la loi et au chaos. Le jeteur de sort doit savoir quelque chose à propos de la créature pour lui extorquer un service, sans quoi il devra lui offrir un échange équitable en contrepartie dudit service. C'est à dire, si le clerc est au courant que la créature a déjà obtenu une faveur de quelqu'un du même

alignement que lui, alors ce fait peut être utilisé pour obtenir *l'exaction* ; si aucun précédent de la sorte ne peut être trouvé, alors un présent de valeur ou une récompense doit être promis en contrepartie de *l'exaction*. Le service extorqué doit être proportionné à la faveur ou à la récompense déjà obtenue ou promise. Le sort agit alors comme une *quête religieuse* sur la créature qui doit rendre le service requis. Immédiatement après avoir accomplis ce service, la créature sujette est transportée à proximité du clerc qui doit alors remettre sur le champ la récompense promise, qu'il s'agisse de l'annulation d'une ancienne dette ou l'octroi d'un service ou de toute autre récompense matérielle. Une fois que cela est fait, la créature est instantanément libérée pour retourner sur son plan. Si le clerc faillit à tenir sa promesse à la lettre, il peut alors se retrouver soumis à une *exaction* par la créature sujette ou par son maître, son suzerain, etc., ceci dans le meilleur des cas. Dans le pire des cas, la créature peut l'attaquer sans craindre que ses sorts ne l'affectent, car le fait que ce dernier n'ait pas respecté sa part du marché donne à la créature une immunité totale contre tous ses pouvoirs. Les composantes matérielles de ce sort sont le symbole sacré du clerc, un peu de matière ou de substance du plan dont est issue la créature attendue, ainsi que les renseignements sur la nature et/ou les actes de la créature rédigés sur une feuille de parchemin qui sera brulée pour sceller le pacte.

MARCHE DES VENTS (Altération)

Niveau : *7*
Portée : *Au toucher*
Durée : *6 tours/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : Ce sort donne la possibilité au clerc, et parfois à une ou deux autres personnes, de transformer son corps en vapeurs nuageuses. Un vent magique souffle alors et transporte le clerc là où il le désire, à une vitesse allant de 6''/tour minimum jusqu'à 60''/tour maximum. Le sort dure autant de temps que le clerc le désire jusqu'à un maximum de 6 tours par niveau. Pour chaque tranche de 8 niveaux que le clerc a atteint, et ce jusqu'à un maximum de 24 niveaux, il peut transformer une autre personne et la transporter. Les personnes transformées ne sont pas invisibles mais apparaissent comme brumeuses et presque transparentes. Si elles sont habillées de blanc, elles ont 80% de chances d'être confondues avec des petits nuages, de la brume ou de la vapeur. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau. Les composantes matérielles pour ce sort sont du feu et de l'eau bénite/maudite.

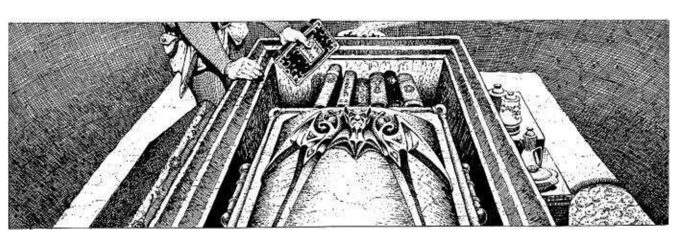
PAROLE SACRÉE/MAUDITE (Conjuration/Appel)

Niveau : *7*
Portée : *0*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *3'' de rayon*
Composantes : *V*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : l'énonciation d'une *parole sacrée* (ou d'une *parole maudite*) a un pouvoir énorme. Elle éloigne les créatures mauvaises (ou bonnes) en les forçant à retourner sur leur plan d'existence, à condition que le lanceur du sort soit originaire du plan d'où il lance le sort. Les créatures ainsi chassées ne peuvent revenir avant une journée. Ce sort affecte aussi les autres créatures dont l'alignement diffère de celui du clerc, comme suit :

Dés de vie ou niveau de la créature	Effets généraux	Effets sur le déplacement	Effets sur la probabilité de toucher	Effet sur les sorts
moins de 4	Mort	-	-	-
4 à 7+	Paralysie (1d4 tours)	-	-	-
8 à 11+	Ralentie (2d4 rounds)	-50%	-4	-
12 ou plus	Surdité (1d4 rounds)	-25%	-2	50% d'échec

Les créatures ralenties perdent le premier round d'attaque et tous les rounds impairs pour la durée du ralentissement. Pour être affectées, les créatures doivent se trouver dans la zone d'effet dont le centre est le clerc lui-même.



RÉGÉNÉRATION (Nécromancie) Réversible

Niveau : *7*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 rounds*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, les membres (doigts, orteils, pieds, mains, bras, jambes, queues ou même les têtes d'une créature multicéphale), les os et les organes se reforment. Le temps que prend la *régénération* est d'un round si le(s) membre(s) amputé(s) est (sont) présent(s) et en contact avec le corps, de 2 à 8 tours dans les tous autres cas. L'inverse de ce sort, *flétrissement*, fait que le membre ou l'organe touché se flétrit et devient inutilisable en un round, se séparant ensuite du corps en 2 à 8 tours, tombant en poussière. Comme d'habitude, le clerc doit réussir à toucher sa victime. Les composantes matérielles de ce sort sont un objet de prière et de l'eau bénite/maudite.

RESTAURATION (Nécromancie) Réversible

Niveau : *7*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *3 rounds*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand le sort est lancé, le niveau d'énergie de vie de la créature touchée est augmenté de 1. Cela implique bien sûr que cette créature ait auparavant perdu un niveau d'énergie à cause d'un monstre ou d'une force. Ainsi, si un personnage de niveau 10 a été touché par un nécrophage et est descendu au niveau 9, le sort de *restauration* peut le ramener au nombre de points d'expérience nécessaire pour atteindre le niveau 10 et lui redonner un dé de vie additionnel, ainsi que les capacités de ce niveau. Le sort n'est efficace que s'il est jeté dans la limite de 1 jour par niveau du clerc qui le lance après que la victime ait perdu son niveau. Le sort de *restauration* redonne l'intelligence aux créatures affectées par une *débilité mentale* (voir p.108). Le sort de *restauration* guérit absolument toutes les maladies mentales. L'inverse du sort, *perte d'énergie*, retire un niveau d'énergie à la victime (se reporter à la description de certains morts-vivants tels que les spectres, les vampires ou encore les nécrophages). Il faut que le clerc touche sa victime pour lui ôter un niveau. L'incantation de ces sorts (aussi bien *restauration* que son inverse *perte d'énergie*) vieillit le clerc de 2 ans[68].

RÉSURRECTION (Nécromancie) Réversible

Niveau : *7*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, le clerc peut redonner vie et force à une créature morte. La créature peut être morte depuis 10 années par niveau du clerc : donc un clerc de niveau 19 peut ressusciter une créature décédée il y a 190 ans. Pour que la personne ressuscite, il faut bien sûr qu'elle réussisse son test de pourcentage de *résurrection* (voir Caractéristiques du personnage – Constitution p.13). Ne pas oublier qu'en cas de réussite, elle perd quand même définitivement 1 point de Constitution. Voir le sort *rappel à la vie* (p.92) pour les limitations quant aux personnes pouvant être ressuscitées[69]. L'inverse du sort, *anéantissement*, fait que la victime touchée par le clerc meurt immédiatement et tombe en poussière. Les composantes matérielles sont le symbole sacré du clerc et de l'eau bénite/maudite. Le fait de lancer ce sort oblige le clerc à se reposer un nombre de jour égal aux niveaux ou dés de vie de la créature ressuscitée ou anéantie. Ce repos doit se faire au lit et doit être total. L'incantation de ces sorts (aussi bien *résurrection* que son inverse *anéantissement*) vieillit le clerc de 3 ans[70].

[68] Information issue du Guide du Maitre, dans le § relatif au vieillissement non naturel (page 9).
[69] La liste n'inclut ni les elfes, ni les ½ orques : il ne s'agit pas d'un oubli et cela est confirmé dans une note officielle parue dans Polyhedron Magazine 13, qui laisse aussi entendre, dans une autre note, qu'un Souhait Majeur pourrait fonctionner (ouf...).
[70] Information issue du Guide du Maitre (page 9), dans le § relatif au vieillissement magique.

SEUIL (Conjuration/Appel)

Niveau : *7*	Composantes : *V, S*
Portée : *3''*	Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Créature touchée*	

Explication/Description : ce sort a deux effets. Premièrement, il crée une connexion interdimensionnelle entre le plan d'existence sur lequel se trouve le clerc et le plan sur lequel réside un être spécifique très puissant, le résultat permettant à cet être de passer simplement par le passage ainsi créé de son plan à celui du clerc. Deuxièmement, l'incantation du sort attire l'attention de l'habitant de l'autre plan. Quand il lance ce sort, le clerc doit nommer le démon, diable, dieu, demi-dieu ou tout être similaire qu'il désire voir franchir le *seuil* du passage pour venir l'aider. Il y a 100% de chance pour que quelque chose franchisse le *seuil*. Les actions de l'être qui vient dépendent de beaucoup de facteurs, incluant l'alignement du clerc, la nature de ceux qui l'accompagnent ou de ceux qui s'opposent à lui ou qui le menacent. Le MD décidera du résultat du sort en se basant sur la créature appelée, le désir du clerc et les circonstances du moment. La créature appelée peut retourner d'où elle vient immédiatement (peu probable) ou rester pour faire quelque chose. Lancer ce sort fait vieillir le lanceur de sort de 5 ans[71].

SORT ASTRAL (Altération)

Niveau : *7*	Composantes : *V, S*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *3 tours*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : avec ce sort, le clerc peut projeter son corps astral dans le *Plan Astral*, quittant ainsi son enveloppe physique et ses possessions matérielles, en les laissant sur le *Plan Matériel Primaire* (le plan sur lequel se trouvent l'univers entier et tous ses univers parallèles). Seuls certains objets magiques ayant une existence multi-plans peuvent être emportés dans le *Plan Astral*. Comme le *Plan Astral* touche les premiers niveaux des *Plans Extérieurs*, le clerc peut voyager astralement comme il le désire vers n'importe lequel de ces *Plans Extérieurs*. Le clerc quitte alors le *Plan Astral* et forme un corps sur le plan d'existence qu'il a choisit. Il est aussi possible de voyager astralement sur le *Plan Matériel Primaire* avec ce sort, mais un second corps ne peut pas se former sur ce plan. En règle générale, une personne projetée astralement ne peut être vue que par des créatures qui se trouvent sur le *Plan Astral*. À tout moment, le corps astral est connecté au corps matériel par un cordon d'argent ; si ce cordon est cassé, la personne meurt astralement et matériellement, mais généralement, seule une force psychique (le vent psychique) peut rompre ce cordon. Quand un second corps est formé, le cordon reste invisiblement attaché à ce second corps. Si le second corps ou le corps astral est tué, le cordon retourne tout simplement au corps matériel resté sur le *Plan Matériel Primaire*, le corps matériel sortant alors de son état d'animation suspendue. Bien que pouvant agir sur le *Plan Astral*, les personnes projetées ne peuvent pas affecter les créatures non-astrales. Le sort dure jusqu'à ce que le clerc y mette fin ou jusqu'à ce qu'il soit annulé par un autre moyen (*dissipation de la magie* ou destruction du corps matériel du clerc sur le *Plan Matériel Primaire*, ce qui tue le clerc). Le clerc peut emmener avec lui jusqu'à 5 personnes, ces 5 personnes devant être reliées à lui en formant un cercle. Ces compagnons de voyage sont dépendants du clerc et peuvent se retrouver en rade si quelque chose arrive au clerc. Le voyage peut être lent ou rapide, selon le désir du clerc. Le clerc décide de sa destination finale. (Voir *Complément VIII – Les plans d'existence connus*, p.221, pour plus d'informations sur le *Plan Astral* et la projection astrale).

SYMBOLE (Conjuration/Appel)

Niveau : *7*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *1 tour/niveau*	Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : le clerc qui lance ce sort dessine un *symbole* dans les airs ou sur n'importe quelle surface de son choix. Le symbole brille pendant 1 tour par niveau du clerc. Le symbole utilisé peut être choisi par le clerc au moment d'incanter le sort, parmi ces trois possibilités :

Désespoir	Toutes les créatures sont affectées et tombent alors dans un désespoir et un pessimisme profonds, à moins qu'elles ne réussissent leur jet de protection contre les sorts. Les créatures qui le ratent se soumettront à toutes les demandes d'un adversaire : sortir, se rendre, etc. Les effets du *désespoir* durent 3d4 tours et pendant cette période, il y a 25% de chances que les créatures ne fassent plus rien et 25% de chances que celles qui font quelque chose fassent demi-tour ou se retirent du combat, selon la situation.
Souffrance	Toutes les créatures qui ratent leur jet de protection contre les sorts sont affectées et ressentent des douleurs vives, qui provoquent une perte de 2 points sur leur score de dextérité et de 4 points sur leur jet de dé pour « toucher », et ceci pour une durée de 2d10 tours.
Persuasion	Les créatures qui voient ce symbole deviennent du même alignement que le clerc et se montrent amicales à son égard, et ceci pour une durée de 1 à 20 tours (1d20), sauf si bien sûr leur jet de protection est réussi.

Les composantes matérielles de ce sort sont du mercure et du phosphore.

TREMBLEMENT DE TERRE (Altération)

Niveau : *7*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *12''*	Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *1 round*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *½'' de diamètre par niveau*	

Explication/Description : quand ce sort est lancé, un séisme localisé et de très forte intensité secoue le sol. Cette secousse se termine au bout d'un round. Le *tremblement de terre* affecte tous les types de terrains, constructions, végétation, et créatures se trouvant dans sa zone d'effet. Celle-ci est circulaire et d'un diamètre de ½'' par niveau du clerc ; ainsi, un clerc de niveau 20 affectera une zone circulaire de 10'' de diamètre. Les effets sont les suivants :

TERRAIN	
Grottes/souterrains	Le plafond s'effondre
Falaises	La paroi s'effondre provoquant un glissement de terrain
Sol	Des crevasses se forment, entrainant alors le risque pour les créatures présentes de chuter dedans et de mourir, comme indiqué ci-après (ceci en fonction de leur taille) : Petites – 1 sur 4 (d4) Moyennes – 1 sur 6 (d6) Grandes – 1 sur 8 (d8)
Marais	L'eau s'écoule hors des dépressions avec formation de boue sur les terrains alentours
Tunnels	S'écroulent
Sous l'eau	Provoque des ondes de choc qui étourdissent pendant 5-20 rounds ceux qui ratent leur jet de protection
VÉGÉTATION	
Petite taille	Pas d'effet
Arbres	1 sur 3 est déraciné et s'abat sur le sol
CONSTRUCTIONS	
Toute structure	Subissent de 5 à 60 (5d12) points de dégât structurels ; celles qui subissent leurs dommages maximum tombent en ruine. Les constructions bâties très solidement dont les fondations atteignent le roc ne subissent que la moitié des dégâts.
Châteaux	Les châteaux construits de la même manière que ci-dessus ne subissent que le quart des dégâts en réussissant un tirage de 1d100 supérieur à 50.
CRÉATURES	Voir ci-dessus à TERRAIN. Un élémental de terre annule de 10% à 100% des effets du sort s'il est d'un camp opposé au clerc

Les composantes matérielles pour ce sort sont une pincée de poussière, un petit caillou et une motte de terre.

[71] Information issue du Guide du Maitre, dans le § relatif au vieillissement magique (page 9). Ceci s'applique aussi au sort de niveau 9 de magicien *seuil*.

LES SORTS DE DRUIDE

Notes concernant les sorts de druide (Clerc) :

Le symbole sacré du druide est le gui. Le houx est aussi un symbole sacré, mais de moindre importance. Les feuilles de chêne recèlent aussi quelques pouvoirs magiques. *Tous les sorts druidiques comportant une composante matérielle impliquent l'utilisation de gui*. Plusieurs catégories de « gui » doivent être distinguées :

Le *gui majeur* : c'est le gui qui est cueilli par le druide lui-même, la veille du solstice d'été. Il doit localiser son gui, le couper avec une serpe en or ou en argent et le recueillir dans une coupe avant qu'il ne touche terre.

Le *gui secondaire* : ce gui est cueilli par le druide mais sans respecter le rituel ; soit il n'est pas cueilli la veille du solstice d'été, soit le druide ne le prélève pas de la bonne manière (en le cueillant directement avec la main, par exemple).

Le *gui emprunté* : il s'agit de gui mais qui n'a pas été cueilli par le druide en personne.

Le *houx* et les *feuilles de chêne* : ils doivent être cueillis par le druide lui-même, mais la manière et le moment importent peu.

Ces substituts de gui ont une influence sur l'efficacité des sorts[72].

Tableau 100 – Types de "gui"

Symbole	Portée du sort	Durée du sort	Zone d'effet
Gui majeur	100%	100%	100%
Gui secondaire	100%	75%*	100%
Gui emprunté	75%*	50%**	100%
Houx	75%*	50%**	75%*
Feuilles de chêne	50%**	50%**	50%**

* ou +1 au jet de protection, s'il y en a un, quand le pourcentage n'est pas applicable
** ou +2 au jet de protection, s'il y en a un, quand le pourcentage n'est pas applicable

SORTS DE NIVEAU 1

AMITIÉ ANIMALE (Enchantement/Charme)

Niveau : *1* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''* — Temps d'incantation : *6 tours*
Durée : *Permanente* — Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Un animal*

Explication/Description : avec ce sort, le druide est capable de convaincre tout animal qui a au moins une intelligence « animale » (mais pas plus d'une semi-intelligence, soit entre 1 et 4 inclus) qu'il est disposé à être son ami. Dès que le druide débute son incantation, l'animal lance son jet de protection contre les sorts, et s'il le rate, il attend alors tranquillement que celui-ci ait fini. Ensuite, il suivra le druide ; il est capable d'apprendre 3 « ordres » par point d'intelligence qu'il possède (ces ordres sont ceux que l'on peut apprendre à un chien ou à un autre animal familier du même type, c'est-à-dire qu'ils ne doivent pas être compliqués). L'apprentissage d'un tel ordre doit être achevé en une semaine, l'ensemble des ordres devant être appris en moins de 3 mois après avoir trouvé l'animal. Pendant la période d'apprentissage, l'animal ne blessera pas le druide, mais s'il est laissé seul pendant plus de 3 jours, il reviendra à la vie sauvage et se comportera en conséquence. Le druide peut lancer ce sort pour attirer jusqu'à 2 dés de vie maximum par niveau d'expérience qu'il possède. Cela veut donc dire que le druide ne peut attirer plus de 2 fois son niveau en dés de vie d'animaux. Seuls les animaux d'alignement neutre peuvent être attirés, amadoués et entrainés. Ce sort ne fonctionne que si le druide désire vraiment devenir l'ami de l'animal. Si ses motifs sont autres, l'animal le sent toujours. Les composantes matérielles sont du gui et un peu de nourriture appréciée par l'animal.

[72] Sauf sur l'efficacité des sorts de soins mineurs, soins majeurs et soin ultime

AURA FÉÉRIQUE (Altération)

Niveau : *1* — Composantes : *V*
Portée : *8''* — Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *4 rounds/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *3,60 mètres linéaires/niveau dans un rayon de 4''*

Explication/Description : quand le druide lance ce sort, il surligne la silhouette d'un objet ou d'une créature avec une lueur pâle et brillante. L'entourage complet dépend du nombre de mètres linéaires que le druide peut affecter, 3,60 mètres par niveau (environ un homme de 1,80 m ou 2 kobolds de 90 cm). Si le druide est assez puissant, plusieurs objets ou créatures peuvent être surlignés, mais le druide ne peut passer à une autre cible que lorsqu'il a complètement surligné la précédente. Les créatures silhouettées (y compris celles qui sont invisibles) sont visibles à 8'' dans l'obscurité et à 4'' si l'observateur est proche d'une source lumineuse brillante. Les créatures surlignées sont plus facile à atteindre, ainsi leurs adversaires obtiennent ils un bonus de +2 sur leurs probabilités de toucher. Une *aura féérique* peut être bleue, verte ou violette selon le mot employé par le druide en lançant ce sort. Une *aura féérique* n'est pas dangereuse pour la créature ainsi entourée.

CÉRÉMONIE (Conjuration/Appel)

Niveau : *1* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* — Temps d'incantation : *1 heure*
Durée : *Permanente* — Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Une créature, un objet ou une zone*

Explication/Description : le sort druidique de *cérémonie* est similaire au sort de clerc du même nom. Il a plusieurs applications en fonction de la hiérarchie des druides. L'effet d'un sort de *cérémonie* ne laisse pas d'aura magique derrière elle, bien qu'un sort de *perception des alignements*, ou une magie similaire, puisse révéler la force de pure neutralité impliquée dans la magie. Les *cérémonies* druidiques incluent les *cérémonies* suivantes, qui peuvent être incantées par des druides du niveau minimum indiqué :

Niveau 1 : *avènement, repos éternel, mariage*
Niveau 3 : *consécration, investiture*
Niveau 7 : *initiation, vœux spéciaux*
Niveau 9 : *terrain sanctifié*
Niveau 12 : *bannissement*

Les caractéristiques des différents types de sorts de *cérémonie* druidique sont les suivantes :

L'avènement est effectué dans les sociétés druidiques sur de jeunes gens, habituellement quand ils atteignent l'âge de 14 ans et cela est symbolique de l'entrée dans l'âge adulte. Les effets du sort sont les mêmes que pour sa version cléricale (bonus de +1 pour un unique jet de protection) : voir le texte du sort de clerc pour plus de détails.

Repos éternel est lancé sur le corps d'une créature décédée, ce qui a pour conséquence d'accélérer le voyage de l'esprit/âme de cette créature jusqu'à son lieu de repos final. Les sorts de *rappel à la vie* et *résurrection* ne ramèneront pas à la vie un personnage qui a fait l'objet de cette forme de *cérémonie*, mais un sort de *souhait majeur* pourrait y parvenir.

Mariage est fondamentalement identique à la *cérémonie* cléricale du même nom.

Consécration permet au destinataire du sort d'entrer dans les rangs des suivants/fidèles du druide, à condition que le personnage soit d'alignement neutre absolu. Un destinataire de ce sort acquiert, comme les druides, la responsabilité de préserver et de protéger la nature et l'équilibre des forces dans le monde. Les autres aspects du sort sont similaires à la *cérémonie* cléricale du même nom.

L'investiture est un rite qui doit être effectué sur un personnage avant qu'il ne devienne un Novice (druide niveau 1). Il n'amène aucun autre bénéfice.

L'initiation imprègne le druide avec les pouvoirs de changement de forme et d'immunité aux *charmes sylvestres* disponibles quand le personnage atteint le 7ème niveau. Cette *cérémonie* doit être effectuée sur un druide immédiatement après qu'il ait commencé à progresser au dessus du 7ème niveau ; si l'incantation a lieu avant, elle ne fonctionne pas. Le druide ne bénéficiera pas des pouvoirs spéciaux mentionnés plus haut tant qu'il n'aura pas reçu *l'initiation*. Normalement, un druide doit trouver un autre druide de niveau 7 ou plus à quui il demandera d'accomplir ce rituel, mais dans certains cas exceptionnels, un druide peut se lancer ce sort sur lui-même.

Vœux spéciaux est une cérémonie qui agit de la même façon que le rite clérical du même nom. Il n'opère pas sur les paladins, mais fonctionnera sur les cavaliers de n'importe quel alignement.

Terrain sanctifié est incanté par le druide sur son bosquet « de prédilection ». Cette *cérémonie* ensorcelle les arbres du bosquet de telle sorte qu'ils ne seront jamais affectés par les maladies ou autres catastrophes naturelles. Le terrain demeure *sanctifié* tant que le druide garde ce bosquet comme base « de prédilection ».

Bannissement est une forme d'excommunication ou de châtiment qui peut être accomplie sur quelqu'un qui a commis un sacrilège envers l'environnement naturel ou qui a violé d'une façon ou d'une autre les principes et les normes du druidisme. Ses effets peuvent être atténués ultérieurement par le lancement d'une version inversée de cette *cérémonie*, que ce soit par le même druide ou par un autre d'un niveau au moins égal à celui du jeteur de sort initial, mais *bannissement* ne peut jamais être totalement neutralisé, sauf par un Druide Hiérophante de n'importe quel niveau. Un personnage qui a été *banni* émet une puissante aura négative qui provoque des réactions de rejet de la part de n'importe quelle créature naturelle rencontrée. Cela inclut tous les animaux normaux (non magiques), les monstres d'origine sylvestre, les animaux domestiques comme les chevaux et les chiens, et tous les druides et leurs suivants.

Bannissement est une forme de châtiment très puissante et ne peut être effectué que par un druide ayant reçu la permission de son Archi-Druide pour ce faire. De la même façon, un Archi-Druide doit obtenir la permission du Grand Druide, et le Grand Druide celle du Haut-Druide. Le Haut-Druide n'a pas besoin d'obtenir la permission de qui que ce soit, mais ses actions peuvent à tout moment être inversées par un Druide Hiérophante.

Cette *cérémonie* n'est généralement utilisée que dans les occasions où la gravité de l'offense justifie un châtiment aussi extrême ; un druide qui demande à l'accomplir mais s'en voit refuser la permission, ou bien un dont les actions se voient ensuite atténuées par un autre druide, peut alors être sujet à une sanction de la part des autres membres d'un rang hiérarchiquement supérieur au sien. Un récipiendaire de cette forme de *cérémonie* qui serait non consentant a droit à un jet de protection contre les sorts à -4 pour en annuler ses effets.

Les composantes d'un sort de *cérémonie* incluent toujours du gui et le rituel (de n'importe quelle sorte) doit être effectué dans le bosquet d'un druide ou toute autre parcelle de forêt naturelle et saine. De telles *cérémonies* se déroulent généralement soit à l'aube, soit au crépuscule, aux moments où la nuit et le jour sont en équilibre.

DÉTECTION DE LA MAGIE (Divination)

Niveau : *1*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *0*	Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *12 rounds*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *1'' de large, 4'' de long*	

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 1 de clerc *détection de la magie*, sauf que le druide peut détecter si la magie est très faible, faible, moyenne, forte ou très forte.

DÉTECTION DES PIÈGES SYLVESTRES (Divination)

Niveau : *1*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *0*	Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *4 rounds/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *1'' de large, 4'' de long*	

Explication/Description : en lançant ce sort, le druide est capable de détecter les collets ou les fosses dans la zone d'effet indiquée et donc de les éviter. Sous terre, seules les fosses seront détectées, pas les autres formes de pièges. En extérieur, le sort détecte toutes les sortes de pièges : les collets, les pièges à projectiles, les fosses, etc. Le sort dure 4 rounds par niveau du druide, c.-à-d. 4 round au 1er niveau, 8 rounds au 2ème niveau, 12 rounds au 3ème niveau, etc.

DÉTECTION DU POISON (Divination)

Niveau : *1*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *0*	Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *1 round/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spécial*	

Explication/Description : grâce à ce sort, le druide est capable de déterminer si un objet, une créature ou une zone d'effet contient du poison ou a été empoisonné(e). En général, la zone qui peut être examinée grâce à l'enchantement du sort est d'environ 0,75 mètres cubes[73]. Par conséquent, le druide ne peut pas déterminer si un étang entier est empoisonné, mais il peut dire si une portion – ou quelque chose se trouvant dans cette portion – examinée durant le round contient du poison. Il y a aussi 5% de chance par niveau d'expérience du lanceur de sort que le type de poison utilisé ou contenu dans la zone examinée soit également révélé par le sort, c'est-à-dire, poison de contact (insinuatif), ingestif ou gazeux.

Bien que plus d'une zone puisse être examinée avec un sort de *détection du poison* pendant sa durée, il est quasiment vain de tenter de déterminer le type de poison pour toutes ces zones ; un seul échec au jet de « 5% de chance par niveau » de détecter le type de poison rend cet usage inutile pendant la durée restante de cette incantation du sort. En plus du gui, le druide a besoin d'une feuille d'if comme composante matérielle pour ce sort. Ce dernier composant deviendra brun si du poison est présent ; par conséquent, plusieurs de ces feuilles pourront être nécessaires pour la durée du sort.

ENCHEVÊTREMENT (Altération)

Niveau : *1*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *8''*	Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *1 tour*	Jet de protection : *½*
Zone d'effet : *4'' de diamètre*	

Explication/Description : avec ce sort, le druide provoque une croissance importante et ultra-rapide des plantes dans la zone d'effet afin d'enchevêtrer les créatures qui s'y trouvent. L'herbe, les mauvaises herbes, les buissons et même les arbres se développent, s'entremêlent et s'enroulent autour des créatures, les immobilisant ainsi pour la durée du sort. Si une créature réussit son jet de protection, elle est ralentie à 50% pendant la durée du sort.

INVISIBILITÉ AUX ANIMAUX (Altération)

Niveau : *1*	Composantes : *S, M*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *1 tour + 1 round/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Créature touchée*	

Explication/Description : quand ce sort est lancé, la créature touchée devient totalement indétectable aux yeux des animaux normaux ayant une intelligence inférieure à 6. Les animaux normaux incluent les variétés géantes, mais excluent ceux possédant des habilités ou pouvoirs magiques. La créature affectée par ce sort est capable de marcher parmi les animaux ou de passer entre eux comme si elle n'existait pas. Par exemple, elle peut se tenir à côté de lions affamés ou d'un tyrannosaure Rex sans qu'elle ne soit remarquée. Par contre, un palefroi de la nuit, un molosse satanique ou un loup des glaces

[73] 1 cubic yard

remarquera certainement la créature. La composante matérielle de ce sort est du houx avec lequel le druide doit se frotter.

LANGAGE ANIMAL (Altération)

Niveau : *1* | Composantes : *V, S*
Portée : *0* | Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *2 rounds/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Un type d'animal dans un rayon de 4'' autour du druide*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 2 de clerc *langage animal*.

LOCALISATION DES ANIMAUX (Divination)

Niveau : *1* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* | Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *1 round/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *2'' de large, 2'' de long/niveau*

Explication/Description : avec ce sort, le druide peut déterminer la direction et la distance où se trouvent les animaux recherchés présents dans la zone d'effet ; le druide peut rechercher n'importe quel animal, mais il doit se concentrer sur le type d'animal qu'il recherche. Il fait face à une direction, pense à l'animal concerné et sait ainsi si cet animal se trouve dans la zone d'effet. Le druide ne peut examiner qu'une seule direction par round, c.-à-d. seulement sur 2'' de large. Le sort dure 1 round par niveau du druide, tandis que la distance sur laquelle porte la détection est de 2'' de long par niveau d'expérience du druide.

PASSAGE SANS TRACE (Enchantement/Charme)

Niveau : *1* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* | Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *1 tour/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Créature touchée*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le bénéficiaire peut marcher sur n'importe quel type de terrain (boue, neige, poussière, etc.) en ne laissant ni trace, ni odeur. Ainsi, le pistage d'une créature sous l'effet de ce sort est impossible. Les composantes matérielles de ce sort sont une feuille de gui (qui doit être brûlée et dont les cendres seront éparpillées) et une aiguille de pin ou d'un autre conifère. Note : la zone sur laquelle le bénéficiaire du sort marche irradie une aura de magie, et ce pendant 6 à 36 tours (6d6) après le passage de cette créature.

PERCEPTION DE L'ÉQUILIBRE (Divination)

Niveau : *1* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *6''* | Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *1 round/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Un objet ou un une créature par round*

Explication/Description : Ce sort permet au druide de déterminer si des forces ou des alignements non neutres sont actifs dans la zone d'effet (aussi bien à l'intérieur que sur l'objet ou la créature examiné). Un alignement qui est partiellement neutre (comme celui d'un clerc neutre bon) irradiera d'une faible aura, tandis qu'un alignement sans composante neutre (comme celui d'un guerrier chaotique bon) dégagera une forte aura. Le sort ne déterminera pas l'alignement exact mais apprendra seulement au druide si l'objet ou la créature qu'il examine est autre chose que neutre absolu ; un paladin et un voleur chaotique mauvais irradieront une aura de la même intensité.

Le sort ne fonctionnera pas sur des objets non vivants qui n'ont pas d'aura naturelle (comme une mixture empoisonnée), mais il le fera sur des objets comme une *épée magique* qui possède un alignement. Les créatures qui sont sous l'effet d'un sort de *confusion des alignements* ou d'une magie similaire n'irradieront pas d'aura quand ce sort sera utilisé sur elles. Si la magie est utilisée sur quelqu'un ou quelque chose d'alignement neutre absolu (comme un autre druide), il produira une aura harmonieuse et bien équilibrée identifiable comme étant une aura de neutralité.

PLUIE (Altération)

Niveau : *1* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''/niveau* | Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *1 segment/niveau* | Jet de protection : *Aucun (spécial)*
Zone d'effet : *Un cylindre de 3'' de diamètre et 12'' de haut*

Explication/Description : ce sort est identique au sort de 1er niveau de clerc du même nom, excepté que le druide a besoin de gui comme composante matérielle supplémentaire.

PRÉVISION DU TEMPS (Divination)

Niveau : *1* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* | Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *2 heures/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *23 km²*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le druide est sûr à 100% du temps qu'il fera (ciel, température, précipitations) dans une zone de 23 km² centrée sur le druide. Pour chaque niveau du druide, le temps peut être prédit 2 heures à l'avance, donc 4 heures à l'avance pour un druide niveau 2, etc. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau.

PURIFICATION DE L'EAU (Altération) Réversible

Niveau : *1* | Composantes : *V, S*
Portée : *4''* | Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *Permanente* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *27 dm³/niveau dans 9 m²*

Explication/Description : avec ce sort, de l'eau sale, contaminée, polluée est rendue claire, pure et potable. Le druide peut ainsi purifier 27 dm³ par niveau[74]. L'inverse du sort, *corruption de l'eau*, fonctionne de la même manière, mais avec les effets inverses. De l'eau bénite/maudite peut être polluée.

SHILLELAGH (Altération)

Niveau : *1* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* | Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *1 round/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une massue normale en chêne*

Explication/Description : ce sort permet au druide de transformer sa massue en chêne en une arme magique +1 au toucher, infligeant de 2 à 8 points de dégâts (2d4) sur les ennemis de taille humaine maximum (P-M) et de 2 à 5 (2d4+1) sur les opposants de plus grande taille (G). Le druide doit bien sûr savoir manier la massue. Les composantes matérielles de ce sort sont une massue en chêne, du gui et une feuille de trèfle.

SORTS DE NIVEAU 2

AQUAGENÈSE (Altération)

Niveau : *2* | Composantes : *V, S*
Portée : *1''* | Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *Permanente* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *27 dm³/niveau*

Explication/Description : le druide, avec ce sort, peut créer de l'eau pure et potable. Il crée 27 dm³ d'eau[75] pour chacun de ses niveaux. L'eau peut être créée à une distance maximale de 1'' du druide. Il n'est pas possible de créer l'eau à l'intérieur de quelque chose de vivant, c'est-à-dire qu'on ne peut pas lancer le sort sur une créature et créer de l'eau dans une partie de son corps.

[74] 1dm³ = 1 litre ; donc 27 litres/niveau.
[75] 1dm³ = 1 litre ; donc 27 litres/niveau.

BAIE MAGIQUE (Altération - Évocation) Réversible

Niveau : *2* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *au toucher* | Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *1 jour + 1/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *2-8 baies fraîches*

Explication/Description : quand le druide incante un sort de *baie magique* sur une poignée de baies fraichement cueillies, de 2 à 8 d'entre elles deviennent magiques. Le druide incantant le sort (ainsi que tout autre druide du niveau 3 ou plus) sera immédiatement capable de discerner quelles baies sont affectées. Un sort de *détection de la magie* le révèlera aussi. Manger une baie enchantée permettra soit à une créature affamée, approximativement de taille humaine, d'être rassasiée comme si elle avait avalé un repas complet, soit de soigner 1 point de dommage physique du à des blessures ou d'autres causes similaires, ceci dans la limite de 8 points soignés de cette manière pour une période de 24 heures. L'inverse du sort, *baie vénéneuse*, fera passer des baies pourries pour des baies saines, mais chacune causera en réalité 1 point de dommage du au poison si elle est ingérée (pas de jet de protection). La composante matérielle du sort est du gui passé sur les baies comestibles fraîchement cueillies à ensorceler (myrtilles, mûres, framboises, groseilles, etc.).

CATALEPSIE (Nécromancie)

Niveau : *2* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''* | Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *4 rounds + 2 rounds/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une créature*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que celui de magicien *catalepsie* (voir p.133). Les composantes matérielles de ce sort sont une feuille morte de chêne et du gui.

CHARME-PERSONNES OU MAMMIFÈRES (Enchantement/Charme)

Niveau : *2* | Composantes : *V, S*
Portée : *8''* | Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *Spéciale* | Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Une personne ou un mammifère*

Explication/Description : ce sort affectera toute personne ou tout mammifère sur lequel il sera lancé. La créature considérera alors le druide comme un ami sincère et s'alliera à lui pour l'aider et le protéger. Le sort ne permet pas au druide de contrôler la créature comme si elle était un automate, mais ses paroles et ses actes seront vus d'un bon œil. Ainsi, une créature charmée n'obéira pas à une demande de suicide mais pourra croire le druide si celui-ci lui assure que le seul moyen de sauver sa vie est que la créature aille retenir un dragon rouge qui l'attaque, « juste pour un round ou deux ». À noter que ce sort ne donne pas au druide la possibilité de parler le langage de la créature charmée s'il ne connait pas ce langage. La durée du sort dépend de l'intelligence de la créature charmée. Si le jet de protection initial est raté, un jet de protection est lancé à une fréquence régulière déterminée par l'intelligence de la créature.

Intelligence	Délai entre chaque jet de protection
0-3	3 mois
4-6	2 mois
7-9	1 mois
10-12	3 semaines
13-14	2 semaines
15-16	1 semaine
17	3 jours
18	2 jours
19+	1 jour

Si la créature destinataire du charme est atteinte par un sort, ou bien blessée par un projectile ou une arme (agressions venant du groupe du druide), au moment (c.-à-d. pendant le round) où le *charme-personnes ou mammifères* est incanté, le jet de protection subit un ajustement de +1 par point de dommage ainsi subi. Si le druide blesse ou tente de blesser la créature charmée de façon évidente, ou bien si le sort *dissipation de la magie* est lancé avec succès sur la créature charmée, le *charme* est automatiquement rompu. Le sort affecte tous les mammifères et les personnes. Le mot « personne » désigne tous les humains et les créatures humanoïdes bipèdes de taille humaine ou moins (P-M), notamment celles citées dans le sort *paralysie* (voir p.81). Si la créature visée réussit son jet de protection, le sort est annulé.

CROC-EN-JAMBE (Enchantement/Charme)

Niveau : *2* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* | Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *1 tour/niveau* | Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Un objet de 3 mètres de long*

Explication/Description : pour ce sort, le druide doit avoir un sarment de vigne, un bâton, un manche, une corde ou un autre objet similaire sur lequel il lance le sort. L'objet s'élève alors légèrement au-dessus du sol et fait tomber les créatures qui l'enjambent si elles ratent leur jet de protection contre les sorts. Un objet de 90 cm peut faire tomber une seule créature de taille humaine. Si la créature se déplace très vite, en courant pas exemple, les dégâts qu'elle subit en tombant seront de 1 à 6 (1d6) points et elle sera étourdie pendant 2 à 5 rounds (1d4+1) si la surface sur laquelle elle tombe est dure, mais seulement 2 à 5 segments (1d4+1) si la surface n'est pas très dure. Des créatures très grandes, comme un éléphant par exemple, ne seront pas du tout affectées par ce sort. Tant que le sort est actif, l'objet enchanté continue à faire tomber les créatures qui essayent de le franchir, y compris le lanceur du sort lui-même. Les créatures averties de la présence de l'objet obtiennent un bonus de +4 sur leur jet de protection. L'objet est à 80% indétectable sans moyen de détection magique.



DISTORSION DU BOIS (Altération)

Niveau : *2* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''/niveau* | Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *Permanente* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le druide peut faire se tordre et se déformer un volume de bois, de façon permanente, détruisant leur rectitude, leur forme et leur force. La portée du sort est de 1'' par niveau du druide. Il affecte environ une longueur de bois de 35 cm pour un diamètre de 2,5 cm, et ce pour chaque niveau du druide. Ainsi, un druide de niveau 1 peut déformer le manche d'une hachette ou 4 carreaux d'arbalète ; au niveau 5, il peut déformer le manche d'une lance de fantassin. Les plaques et les planches peuvent aussi être affectées pour, par exemple, déformer une porte ou créer une brèche dans un bateau. Tenter d'affecter le bois d'une porte fermée magiquement ou munie d'un *verrou magique* est une autre histoire ! Le niveau du druide doit être supérieur à celui du magicien qui a lancé le (ou les) sort(s) pour que l'incantation ait la moindre chance de réussite. Pour chaque niveau d'expérience au-dessus de celui du magicien, le druide a 20% de chance de distordre le bois enchanté.

EAU DIVINATOIRE (Évocation - Divination)

Niveau : *2* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''* | Temps d'incantation : *2 heures*
Durée : *1 round/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : ce sort permet au druide de faire en sorte qu'une flaque d'eau qui se trouve en milieu naturel se transforme en outil de voyance. Le diamètre de la surface liquide ne doit pas dépasser 60 centimètres par niveau du jeteur de sort. L'effet est de créer un objet d'observation similaire à une *boule de cristal*, quasiment de la même façon que le font les sorts de magicien *miroir magique* (voir p.141) et de clerc *bénitier magique* (voir p.89). L'observation ne peut s'étendre qu'aux plans d'existence qui coexistent avec le Plan Matériel Primaire ou le bordent, c'est-à-dire les Plans Intérieurs (incluant les Plans Para-élémentaires, le Plan de l'Ombre, etc.). Les pénalités applicables pour une tentative d'observation au-delà du plan du Druide sont celles décrites pour une *boule de cristal* (voir **Guide du Maître de Donjon**).

Les sorts suivants peuvent être lancés au travers d'une *eau divinatoire*, avec une chance de 5% par niveau de fonctionner convenablement : *détection de la magie*, *détection des pièges*, *détection du poison*. L'infravision et l'ultra-vision fonctionneront normalement au travers de *l'eau divinatoire*, tout comme les sorts de *rayon d'étoile* et *rayon de lune*. Le sort d'*eau divinatoire* fonctionne aussi sous l'eau. Le druide doit utiliser à la fois du gui et trois mesures d'huile de noix raffinée, versées à la surface de la flaque d'eau. (une mesure n'a pas besoin de faire plus d'une once[76]).

FLAMME (Altération)

Niveau : *2* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* — Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *2 rounds/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : une flamme brillante, égale à la lueur d'une torche, jaillit de la paume du druide. Cette flamme magique dure pendant 2 rounds par niveau du druide. Elle n'est pas dangereuse pour le druide, mais elle peut enflammer les matériaux inflammables (papier, vêtements, bois sec, huile, etc.). Le druide peut lancer cette flamme comme un projectile, jusqu'à une distance de 4'' (la cible est considéré comme étant à courte portée ; en cas d'échec, déterminer où frappe la flamme en utilisant le système des grenades donné dans le **Guide du Maître**). La flamme explosera au moment de l'impact, enflammant les combustibles dans un rayon de 45 cm par rapport au point d'impact, puis s'éteindra d'elle-même. Le druide peut éteindre la flamme quand il veut, mais il ne peut pas éteindre les feux causés par cette flamme. Ce sort ne peut normalement pas être utilisé sous l'eau, mais il peut être incanté et fonctionner à l'intérieur des limites d'un sort d'*eau aérée*.

LAME DE FEU (Évocation)

Niveau : *2* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* — Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *1 round/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une lame de 90 cm semblable à celle d'une épée*

Explication/Description : quand un druide incante ce sort, il fait jaillir de sa main un rayon de feu rougeoyant et étincelant. Ce rayon semblable à une lame se manie véritablement comme s'il s'agissait d'un cimeterre, et si le druide réussit un jet de toucher en employant la *lame de feu*, la créature frappée prendra 5-8 points de dommage – avec un bonus de +2 aux dommages si la créature appartient à la catégorie des morts-vivants ou si elle est spécialement vulnérable au feu, ou bien une pénalité de -2 aux dommages si la créature est protégée contre le feu. Aucun dommage ne sera infligé à une créature native du feu ou qui utilise le feu comme forme d'attaque. La *lame de feu* enflammera les matières inflammables telles que du parchemin, de la paille, des branches sèches, des vêtements, etc. Il ne s'agit cependant pas d'une arme magique au sens habituel du terme, sauf en ce qui concerne les morts-vivants, et par conséquent les créatures qui ne peuvent être touchées que par des armes magiques ne seront pas blessées par ce sort, à moins évidemment qu'elles ne fassent partie de la catégorie des morts-vivants. Ce sort ne peut normalement pas être utilisé sous l'eau, mais il peut toutefois être incanté et fonctionner à l'intérieur des limites d'un sort d'*eau aérée*. En complément du gui, le druide doit avoir une feuille de sumac afin d'incanter ce sort.

LOCALISATION DES PLANTES (Divination)

Niveau : *2* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* — Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *1 tour/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Cercle de 1'' de diamètre/niveau*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le druide est capable de localiser tout type de plante recherché dans la zone d'effet. Le druide doit se concentrer sur la plante précise qu'il recherche. Le druide est au centre de la zone d'effet qui se déplace avec lui.

[76] 1 once équivaut à 28,35 grammes, disons 30 grammes.

MÉTAL BRÛLANT (Altération) Réversible

Niveau : *2* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *4''* — Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *7 rounds* — Jet de protection : *Aucun (Spécial)*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : avec ce sort, le druide a la possibilité d'exciter les molécules des métaux ferreux (fer, alliages ferreux, acier) et provoquer ainsi une augmentation de la température, qui fait que le métal devient brûlant. Au premier round du sort, le métal devient très chaud et difficile à toucher. C'est aussi l'effet qu'aura ce sort au dernier round de sa durée. Aux 2ème et 6ème rounds d'effet, la chaleur est encore plus forte, et des cloques apparaissent, causant des dégâts. Les 3ème, 4ème et 5ème rounds, le métal devient excessivement brûlant (rougi), causant des dommages plus importants et provoquant certaines incapacités, comme suit :

	Par round de contact	
Température du métal	**Dégâts**	**Incapacité**
Très chaud	Aucun	Aucune
Brûlant	1 à 4 points de vie	Aucune
Très brûlant	2 à 8 points de vie	Mains ou pieds : 2 à 8 jours Tête : 1 à 4 tours (inconscience) Corps : 1 à 4 jours

Les matériaux tels que le bois, le cuir ou les vêtements inflammables brûleront s'ils sont au contact du métal rougi, causant ainsi des dégâts au round suivant, s'ils sont en contact avec la chair. Une *résistance au feu* (potion ou anneau) ou un sort de *protection contre le feu* annule totalement les effets du sort, ainsi qu'une immersion dans de l'eau ou de la neige, ou une exposition à des sorts de *froid* ou de *tempête de glace* (voir p.142). Une cotte de mailles elfique est immunisée aux effets de ce sort. Toutes les armures magiques en métal ou alliage ferreux ont le droit à un jet de protection contre le feu magique. S'il est réussi, le sort ne les affecte pas. Pour chaque niveau du druide qui lance le sort, ce dernier peut affecter le métal que porte une créature de taille humaine, c.-à-d. une masse de métal d'environ 500 po en poids. *Métal brûlant* ne peut pas être utilisé sous l'eau. L'inverse, *métal glacial*, annule les effets d'un *métal brûlant* ou agit sur le métal de la façon suivante :

	Par round de contact	
Température du métal	**Dégâts**	**Incapacité**
Froid	Aucun	Aucune
Glacé	1 à 2 points de vie	Aucune
Gelé	2 à 4 points de vie	Amputation des doigts, orteils, nez ou oreilles

Le sort de *métal glacial* est annulé par le sort de *résistance au froid* ou par un dégagement de chaleur importante, par exemple, une *épée langue de feu*, *un mur de feu*, etc. Une cotte de mailles elfique est immunisée aux effets de ce sort. Toutes les armures magiques en métal ou alliage ferreux ont le droit à un jet de protection contre le froid. S'il est réussi, le sort ne les affecte pas. *Métal glacial* peut quant à lui être utilisé sous l'eau.

OBSCURCISSEMENT (Altération)

Niveau : *2* — Composantes : *V, S*
Portée : *0* — Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *4 rounds/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : ce sort crée une vapeur brumeuse qui s'élève autour du druide. Elle persiste à cet endroit pendant 4 rounds par niveau du druide et elle réduit la visibilité (même l'infravision) de 60 cm à 2,40 m (2d4x30 cm). La zone d'effet a une progression cubique dont le volume augmente avec les niveaux du druide : cube de 1'' d'arête au 1er niveau, de 2'' au 2ème, de 3'' au 3ème, etc. En intérieur, la vapeur est limitée à une hauteur de 1'', bien que la longueur et largeur ne soit pas limitées. Un vent puissant réduira la puissance du sort de 75%. Un sort de *rafale de vent* fera tourbillonner la vapeur et la dissipera en 25% du temps normal : l'effet du sort d'*obscurcissement* ne dure plus 4 rounds par niveau mais 1 seul, après que l'incantation pour la *rafale de vent* ait été prononcée, bien sûr.

PEAU D'ÉCORCE (Altération)

Niveau : *2*
Portée : *Au toucher*
Durée : *4 rounds + 1 round/niveau*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand le druide lance ce sort sur une créature, cette dernière obtient un bonus de 1 sur sa classe d'armure, sa peau devenant aussi dure que de l'écorce. De plus, le bonus de 1 s'applique aussi aux jets de protection contre toutes les formes d'attaque, sauf la magie. Ce sort peut être lancé sur le druide lui-même ou sur un autre personnage. En plus du gui, le druide doit avoir une poignée d'écorce de chêne comme composante matérielle.



PIÈGE À FEU (Évocation)

Niveau : *2*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente jusqu'à décharge*
Zone d'effet : *Objet touché*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *½*

Explication/Description : ce sort est le même que le sort de niveau 4 de magicien *piège à feu* (voir p.142) excepté ci-dessus, et en ce qui concerne les composantes matérielles : des baies de houx et un morceau de charbon avec lequel le druide doit surligner la fermeture. Le *piège à feu* peut être ôté/annulé par un sort de *dissipation de la magie*.

RETARDEMENT DU POISON (Nécromancie)

Niveau : *2*
Portée : *au toucher*
Durée : *1 heure/niveau*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est identique au sort clérical du niveau 2 *retardement du poison* (voir p.82), à l'exception que si le druide est capable de déterminer que le poison a été composé à partir de plantes, il a alors 5% de chance par niveau de connaitre un antidote à base d'herbes qui neutralisera ce poison. (Si le type de poison n'est pas révélé par le Maître de Donjon, une incantation réussie de *détection du poison* [type] indiquera alors qu'il s'agit bien d'un poison organique qui pourra donc être contré). Un jet de dé inférieur ou égal à la chance du druide de trouver un antidote indique que le poison est neutralisé.

Le druide utilise du gui comme composante matérielle pour ce sort, et de l'ail écrasée doit être frottée sur les pieds du bénéficiaire. Les antidotes doivent être obtenus à partir de plantes qui seront soit cueillies en extérieur, soit dénichées chez un herboriste ou tout autre type de fournisseur similaire.

SOINS MINEURS (Nécromancie) Réversible

Niveau : *2*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : mis à part le fait que le druide doive utiliser du gui (de n'importe quelle sorte), ce sort est le même que le sort de niveau 1 de clerc *soins mineurs* (voir p.79).

SORTS DE NIVEAU 3

ARBRE (Altération)

Niveau : *3*
Portée : *0*
Durée : *6 tours + 1/niveau*
Zone d'effet : *Personnelle*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, le druide est capable de prendre l'apparence d'un petit arbre, d'un arbrisseau vivant, d'un buisson ou d'un tronc mort avec quelques branches. Bien que l'inspection la plus minutieuse ne révèle rien, le druide peut observer tout ce qui se passe autour de lui, comme le ferait un homme normal. Le lanceur du sort peut annuler ce pouvoir magique à n'importe quel moment, se transformant instantanément d'arbre en homme et possédant toutes ses capacités pour entreprendre des actions. Tous les vêtements et l'équipement portés par le druide se transforment avec lui. La classe d'armure et les points de vie de la plante en question sont ceux du druide. Les composantes matérielles de ce sort sont du gui et une petite branche d'arbre.

CONTRE-POISON (Altération) Réversible

Niveau : *3*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est le même que le sort de niveau 4 de clerc *contre-poison* (voir p.86).

CROISSANCE D'ÉPINES (Altération – Enchantement/Charme)

Niveau : *3*
Portée : *6''*
Durée : *3-12 tours + 1/niveau*
Zone d'effet : *Carré de 3 m de côté par niveau du lanceur de sort*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est fondamentalement le même que le sort clérical de 4ème niveau du même nom, en dehors de ce qui est écrit au-dessus et des différences suivantes : la zone d'effet irradie une aura de magie et un sort de *détection des pièges sylvestres* révèlera l'emplacement de la *croissance d'épines*. Le druide doit utiliser du gui comme composante matérielle (à la place du symbole sacré du clerc) en complément des sept épines ou brindilles.

EMBROUSSAILLEMENT (Altération)

Niveau : *3*
Portée : *16''*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *surface de 2''x2''/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le druide provoque une poussée de la végétation ; les végétaux poussent, s'emmêlent, s'enchevêtrent pour former un fourré très dense, que les créatures doivent tailler ou écarter de force si elles veulent en sortir. Leur vitesse de déplacement dans ces fourrés est de 1'' pour les créatures de taille humaine ou moins (P-M) et de 2'' pour les créatures de plus grande taille. À noter que la zone affectée doit avoir des buissons et des arbres pour que le sort soit efficace. Les ronces, buissons, plantes rampantes, lianes, racines, arbustes, chardons, épineux,

mauvaises herbes, vignes, arbres deviennent assez épais et hauts pour former une barrière. La zone d'effet est de 2'' x 2'' par niveau du druide, sur une surface carrée ou rectangulaire, au choix du druide. Ainsi un druide de niveau 8 peut affecter une surface maximale de 16'' x 16'', 32'' x 8'', 64'' x 4'', 182'' x 2'', etc. Les effets du sort durent jusqu'à ce qu'il soit annulés par un débroussaillement dû au travail, au feu ou à un moyen magique, *dissipation de la magie* (voir p.83) par exemple.

GUÉRISON DES MALADIES (Nécromancie) Réversible

Niveau : *3*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *Permanente*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Créature touchée*	

Explication/Description : ce sort est le même que le sort de niveau 3 de clerc *guérison des maladies* (voir p.83), excepté le fait que le druide doit avoir du gui. L'inverse, *contamination*, inflige aussi les maladies.

INVOCATION DE LA FOUDRE (Altération)

Niveau : *3*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *0*	Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *1 tour/niveau*	Jet de protection : *½*
Zone d'effet : *72'' de diamètre*	

Explication/Description : pour que ce sort puisse être lancé, il doit y avoir des conditions climatiques précises du type tempête dans la zone d'effet : une averse importante, des nuages et du vent, un temps chaud et nuageux ou même une tornade. Le druide est alors capable de provoquer des éclairs qui viendront frapper le sol. Chaque éclair causera les dégâts suivants : 2d8 + 1d8 pour chaque niveau du druide ; ainsi un druide de niveau 4 peut créer un éclair qui provoquera 6d8 de dégâts. L'éclair frappe perpendiculairement au sol, là où le druide le désire, jusqu'à une distance de 36'' maximum de rayon. Toute créature se trouvant au point d'impact ou à moins de 1'' du point d'impact de l'éclair subira les dégâts entiers, à moins qu'elle ne réussisse son jet de protection : dans ce cas, elle ne subira que la moitié des dégâts. Le jet de protection, selon qu'il est réussi ou non, indiquera le nombre de d8 qui seront lancés pour déterminer les dégâts : dans le cas d'un druide de niveau 6, 8d8 si le jet de protection est raté, 4d8 s'il est réussi. Le druide peut appeler un éclair tous les 10 rounds (1 tour), et ceci pour une durée maximum équivalente à 1 tour par niveau qu'il possède, soit 1 éclair/tour et par niveau. Ce sort n'est utilisable qu'en extérieur. Si un djinn ou un élémental d'air est là pour créer un tourbillon, la force des éclairs que peut alors invoquer le druide est réduite de moitié. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau.

INVOCATION D'INSECTES (Conjuration/Appel)

Niveau : *3*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *3''*	Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *1 round/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le druide attire des insectes (70% de chances que ce soient des insectes volants). Les insectes invoqués sont des mouches, des abeilles, des bourdons ou des guêpes si ce sont des insectes volants ; des fourmis ou des coléoptères (scarabées) si ce sont des insectes rampants. Un nuage d'insectes volants, ou un essaim de rampants, apparaitra après le lancement du sort. Ils attaqueront toute créature que désignera le druide. La créature attaquée subira deux points de dégât par round et ne pourra rien faire d'autre que d'essayer de s'éloigner des insectes pendant le temps où elle se fait attaquer. Les insectes peuvent ensuite attaquer une autre créature mais il se passe au moins un round entre le moment où ils laissent la première victime pour attaquer la suivante ; les insectes rampants ne se déplacent que de 3,60 m par round (vitesse maximale sur un sol lisse). Si la victime se tient à proximité de flammes brûlantes ou d'une épaisse fumée, les insectes invoqués ne s'en approcheront pas (ceux qui le feraient seraient considérés comme désorientés ou carbonisés). De même, si la victime pénètre dans un endroit réunissant ces conditions, les insectes disparaitront immédiatement. En intérieur et en sous-sol, il est possible que le druide invoque de 1 à 4 fourmis géantes, mais cette possibilité n'est que de 30% à moins que des fourmis géantes ne soient toutes proches. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau. Les composantes matérielles nécessaires sont du gui, un pétale de fleur et un peu de boue ou d'argile humide.

LITHOMORPHOSE (Altération)

Niveau : *3*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *Permanente*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *81 dm^3 + 27 dm^3/niveau*	

Explication/Description : ce sort est exactement le même que le sort de niveau 5 de magicien, *lithomorphose* (voir p.146), excepté ci-dessus et le fait que le druide a besoin de gui comme composante matérielle supplémentaire.

PARALYSIE ANIMALE (Enchantement/Charme)

Niveau : *3*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *8''*	Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *2 rounds/niveau*	Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Un à quatre animaux*	

Explication/Description : avec ce sort, le druide peut paralyser de 1 à 4 animaux. Les animaux affectés sont normaux ou de taille géante : mammifères, oiseaux, reptiles. Les monstres, comme les centaures, gorgones, harpies, naga, etc., ne sont pas affectés par ce sort. Les aigles, castors géants, chiens, crocodiles, ours, renards, singes et animaux similaires y seront sensibles. Le sort dure 2 rounds par niveau du druide. C'est au druide de choisir le nombre d'animaux qu'il désire paralyser, mais plus il y en a, plus ils auront de chance de ne pas être touchés par le sort. Un poids maximum de 200 kg (50 kg pour les non-mammifères) par animal et par niveau peut être affecté, donc un druide de niveau 8 peut affecter jusqu'à 1600 kg de mammifères ou 400 kg de non-mammifères, comme des oiseaux ou des reptiles. Chaque animal a droit à un jet de protection : si un seul animal est visé par le druide, il subit un malus de -4 sur son jet de protection ; si deux sont visés, leur malus est de -2 ; si trois sont visés, leur malus est de -1 et si quatre sont visés, leur jet de protection est normal.

PERCEPTION DES ALIGNEMENTS (Divination)

Niveau : *3*	Composantes : *V, S*
Portée : *1''*	Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *5 rounds*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une créature par round*	

Explication/Description : ce sort est fondamentalement le même que le sort clérical de 2ème niveau du même nom, en dehors de ce qui est écrit au-dessus et de la différence suivante : du fait de la durée plus courte, seulement cinq créatures (maximum) peuvent être examinées avec ce sort et il ne peut pas être inversé.

PIÈGE SYLVESTRE (Enchantement/Charme)

Niveau : *3*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *3 rounds*
Durée : *Permanente*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Cercle d'un diamètre de 60 cm + 5 cm/niveau*	

Explication/Description : ce sort permet au druide de fabriquer un collet, à 90% indétectable sans moyen magique. Le collet peut être fait avec une liane ou son équivalent, une courroie ou une corde. Quand le sort est lancé sur cet objet, il se confond avec l'endroit où il se trouve. Un des bouts du collet se termine en nœud coulant qui pourra se resserrer autour d'un ou plusieurs membres de la créature marchant à l'intérieur de la zone d'effet. (La tête d'un ver ou d'un serpent peut ainsi être piégée). Si un arbre résistant et flexible est proche, le collet y sera attaché et le pouvoir magique du sort fera que l'arbre se courbera puis se raidira quand la boucle sera resserrée, causant ainsi 1 à 6 points de dégâts à la créature piégée ; cette dernière se trouvera suspendue par le membre attrapé (ou étranglée si c'est la tête ou le cou qui est pris). Si aucun arbre n'est à proximité, la corde s'enroulera autour du corps de la créature, ne lui causant aucun dégât mais l'immobilisant. Le collet est magique ; ainsi pendant une heure, il ne peut être cassé que par une force très importante, celle d'un géant des tempêtes ou plus (23) ; à chaque heure suivante, la magie perd de sa puissance, ce qui fait qu'une force moindre devient suffisante pour briser le collet – 22 après 2 heures, 21 après 3 heures, 20 après 4 heures – jusqu'à ce que 6 heures se soient écoulées ; à ce moment, une force de 18 pourra briser le collet. Après une période de 12

heures, le collet perd ses propriétés magiques, le nœud s'ouvre, libérant ce qu'il tenait. Le matériau du nœud coulant peut toutefois être tranché par n'importe quelle lame magique ou par n'importe quelle arme tranchante maniée avec un bonus de +2 au toucher. En plus du gui, le druide doit posséder une peau de serpent ainsi qu'un morceau de fibre musculaire d'une créature puissante qu'il intégrera au collet.

PROTECTION CONTRE LE FEU (Abjuration)

Niveau : *3* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* — Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Créature touchée*

Explication/Description : les effets de ce sort diffèrent selon qu'il est lancé sur une créature ou sur le druide lui-même. S'il est lancé sur le druide, il lui confère une invulnérabilité totale aux feux normaux (torches, feu de camp, huile enflammée, etc.) ainsi qu'aux feux magiques (tels que feux des démons, *mains brûlantes*, souffle de dragon, *boule de feu*, *graines de feu*, *tempête de feu*, *pilier de feu*, souffle de molosse satanique, *nuée de météores*, souffle de pyrohydre, etc.), et ceci jusqu'à ce que le sort est absorbé un total cumulatif de 12 points de dégâts par niveau du druide, après quoi il se dissipe. Sinon, si ce total n'est pas atteint, le sort durera 1 tour par niveau du druide. Si le sort est lancé sur une autre créature que le druide, il confère l'invulnérabilité aux feux normaux et un bonus de +4 sur les jets de protection contre les attaques basées sur le feu, accompagné d'une réduction de 50% des dégâts subis.

PYROTECHNIE (Altération)

Niveau : *3* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *16''* — Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *10 ou 100 fois la source de feu*

Explication/Description : ce sort peut avoir deux effets différents. En l'air, il produit un *feu d'artifices* coloré et brillant qui dure 1 segment par niveau du druide et qui aveugle temporairement les créatures qui se trouvent dans la zone d'effet ou en dessous, ainsi que celles qui se trouvent à une distance maximale de 12'' et dont le champ de vision n'est pas obstrué. Ou alors, il provoque l'apparition d'une masse de *fumée* qui s'élève de la source de feu pour former un nuage suffocant qui persiste pendant 1 round par niveau du druide, prenant une forme vaguement circulaire à partir du sol ou prenant la forme du local dans lequel se trouve la zone d'effet ; cette fumée obscurcit la vision à 60 cm. Ce sort demande la présence d'un feu dans la zone autorisée. La zone d'effet de ce sort est de 10 fois le volume de la source de feu en ce qui concerne le *feu d'artifices* et de 100 fois pour la *fumée*. Dans les deux cas, la source de feu s'éteint immédiatement quand le sort est lancé. Ce sort ne peut normalement pas être utilisé sous l'eau, mais il peut être incanté et fonctionner à l'intérieur des limites d'un sort d'*eau aérée*.

RAYON D'ÉTOILE (Évocation – Illusion/Fantasme)

Niveau : *3* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''/niveau* — Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *1 tour/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : Carré de *3 m de côté par niveau du lanceur de sort*

Explication/Description : un sort de *rayon d'étoile* permet au druide d'illuminer légèrement une zone comme si elle était exposée au ciel d'une nuit claire et étoilée. Quelque soit la hauteur à laquelle le sort est lancé, la zone située immédiatement en-dessous sera éclairée par le *rayon d'étoile*. La vision sera nette jusqu'à 9 mètres, vague jusqu'à 18 mètres, et au-delà seules les choses brillantes et scintillantes pourront être discernées. Le *rayon d'étoile* fait apparaître les ombres. Il améliore l'ultravision à son plein potentiel mais n'affecte pas l'infravision. Le sort fait que la zone d'effet a vraiment l'air d'être située sous un ciel nocturne étoilé, mais refuser de croire en l'illusion permettra de remarquer que les « étoiles » ne sont en fait que des lumières évoquées. Les composantes matérielles sont plusieurs tiges d'amaryllis (plus spécialement de l'hypoxie) et plusieurs baies de houx.

RESPIRATION AQUATIQUE (Altération) Réversible

Niveau : *3* — Composantes : *V, S*
Portée : *Au toucher* — Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *6 tours/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Créature touchée*

Explication/Description : le bénéficiaire de ce sort est capable de respirer sous l'eau pendant la durée du sort, c'est-à-dire 6 tours par niveau du druide (1 heure/niveau). L'inverse, *respiration aérienne*, permet aux créatures aquatiques de respirer dans l'atmosphère pour une durée identique.

TROMBE D'EAU (Altération)

Niveau : *3* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''/niveau* — Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *1 round* — Jet de protection : *Aucun (spécial)*
Zone d'effet : *Cylindre de 3'' de diamètre et d'une hauteur de 6''*

Explication/Description : ce sort est fondamentalement le même que le sort clérical de 3ème niveau du même nom, à ceci près : la foudre ne peut pas être appelée grâce à l'utilisation d'un sort de *trombe d'eau* et un sort *d'invocation de la foudre* ne peut pas être utilisé dans la même zone en même temps. Le druide doit également utiliser du gui comme composante matérielle supplémentaire.

SORTS DE NIVEAU 4

CONTRÔLE DE LA TEMPÉRATURE SUR 3 MÈTRES (Altération)

Niveau : *4* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* — Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *4 tours + 1/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Sphère de 6 m de diamètre*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, la température de la zone entourant le druide peut être élevée ou abaissée de 5°C par niveau du druide. Ainsi, un druide de niveau 10 pourra augmenter ou baisser la température de 1°C à 50°C. Ce sort dure 4 tours plus 1 tour par niveau du druide, c.-à-d. que lancé par un druide de niveau 10, il dure 14 tours.

DISSIPATION DE LA MAGIE (Abjuration)

Niveau : *4* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *8''* — Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *Permanente* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Cube de 4'' d'arête*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 3 de clerc *dissipation de la magie* (voir p.83).

EMBRASEMENT (Altération) Réversible

Niveau : *4* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *4''* — Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *1 round* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Carré de 3,60 m de côté*

Explication/Description : au moyen de ce sort, le druide crée un feu d'environ 3,60 m de côté, c'est-à-dire à peu près 13 m^2. Ce feu ne dure qu'un round, mais il inflige de 1 à 4 points de dégâts aux créatures se trouvant dans la zone d'effet ; de plus, les matériaux comme les vêtements, l'huile, le papier, le parchemin, le bois et, d'une façon générale, les matières inflammables, prendront feu. L'inverse du sort, *extinction*, éteint n'importe quel feu normal (charbon, huile, cire, bois, etc.) dans la zone d'effet. Ce sort ne peut normalement pas être utilisé sous l'eau, mais il peut être incanté et fonctionner à l'intérieur des limites d'un sort d'*eau aérée*.

FORÊT HALLUCINATOIRE (Illusion/Fantasme) Réversible

Niveau : *4* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *8''* | Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *Permanente* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Carré de 4'' de côté/niveau*

Explication/Description : en lançant ce sort, le druide fait apparaitre une *forêt hallucinatoire*. Cette forêt illusoire semble tout à fait naturelle et est indiscernable d'une forêt normale. Les autres druides, ainsi que les créatures telles que les centaures, dryades, dragons verts, nymphes, satyres ou sylvaniens, verront la forêt comme ce qu'elle est vraiment : une illusion. Toutes les autres créatures seront sujettes à l'illusion ; les mouvements et règles de déplacement seront affectés en conséquence. Cette forêt persistera jusqu'à ce que ne soit lancé dessus l'inverse de ce sort ou bien un sort de *dissipation de la magie*. La forme de la zone d'effet est soit carrée soit rectangulaire, avec une profondeur d'au moins 4'' dans tous les cas ; le druide peut créer la zone là où il le souhaite et il n'est pas obligé de lui donner sa taille maximale. La lisière de la forêt apparaitra là où le druide le désire du moment que ce n'est pas à plus de 8'' de ce dernier.

INVOCATION ANIMALE I (Conjuration/Appel)

Niveau : *4* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *4''/niveau* | Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *Spéciale* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : avec ce sort, le druide peut faire venir jusqu'à 8 animaux du type qu'il nomme au moment où l'invocation est lancée, si tant est que ce type d'animal soit dans la portée du sort. Ces animaux ne peuvent pas avoir plus de 4 dés de vie chacun. Ils aideront le druide par les moyens qu'ils possèdent, restant jusqu'à la fin d'un combat, jusqu'à ce qu'une mission spécifique soit accomplie, jusqu'à ce que le druide soit en sécurité, jusqu'à ce qu'il les renvoie, etc. En cas d'échec parce que le type d'animal invoqué par le druide ne se trouve pas dans la portée du sort, le druide peut refaire une tentative avec un autre type d'animal. Au total, le druide a droit à 3 tentatives. Par exemple, le druide invoque des chiens sauvages, mais il n'y en a pas, alors il appelle des faucons, mais sans succès ; pour finir, il tente de faire venir des chevaux sauvages. Que sa dernière tentative soit réussie ou non, il n'a plus droit à un nouvel essai. Le MD déterminera les probabilités de présence de l'animal invoqué par le druide. Hormis les animaux de classe géante, les monstres et les animaux fantastiques ne peuvent pas être invoqués, donc pas de chimères, de dragons, de gorgones ou de manticores, etc. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau.

INVOCATION DES CRÉATURES SYLVESTRES (Conjuration/Appel)

Niveau : *4* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *12'' + 1''/niveau* | Temps d'incantation : *Spécial*
Durée : *Spéciale* | Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : avec ce sort, le druide est capable d'invoquer certaines créatures sylvestres. Naturellement, ce sort ne fonctionne qu'en extérieur, mais il n'est pas nécessaire d'être forcément dans des zones forestières. Le druide commence l'incantation et la continue sans interruption jusqu'à ce qu'une créature apparaisse ou que deux tours se soient écoulés (la verbalisation et les gestes sont faciles et ne sont donc pas fatiguant pour le lanceur du sort). Un seul type des créatures données ci-dessous peut être invoqué : les créatures viendront seulement si elles sont dans la portée du sort :

1-4 centaures	2-8 lutins
1-4 dryades	1-8 pixies
1-6 esprits follets	1-4 satyres
1 licorne	1 sylvanien

(Le MD consultera sa carte de la région ou déterminera la probabilité pour qu'un des types de créatures citées ci-dessus soit présent dans les limites de la portée du sort au moment où celui-ci est lancé)

La (les) créature(s) appelée(s) a (ont) droit à un jet de protection pour échapper à l'invocation, mais avec un malus de -4. Toute créature sylvestre invoquée sera favorablement disposée envers le druide et apportera toute l'aide qu'elle peut. Cependant, si le lanceur de sort ou un de ses compagnons est d'alignement mauvais, les créatures invoquées ont droit à un autre jet de protection, mais cette fois avec un bonus de +4, ceci quand elles arrivent à moins de 1'' de la personne mauvaise. Si le jet de protection est réussi, les créatures chercheront immédiatement à s'enfuir. Dans tous les cas, si le druide demande aux créatures de combattre pour lui, elles lanceront un dé de pourcentage de réaction à la loyauté basée sur le charisme du druide et sur les rapports que le druide a eu avec ces créatures. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau. Les composantes matérielles sont une pomme de pin et 8 baies de houx.

LANGAGE DES PLANTES (Altération)

Niveau : *4* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* | Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *2 rounds/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Cercle de 8'' de diamètre*

Explication/Description : excepté ci-dessus et le fait que la composante matérielle est typiquement druidique (à savoir du gui), ce sort est le même que le sort de niveau 4 de clerc *langage des plantes*.

PARALYSIE VÉGÉTALE (Enchantement/Charme)

Niveau : *4* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *8''* | Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *1 round/niveau* | Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : ce sort affecte les végétaux de la façon suivante :
1) il stoppe les plantes qui se déplacent
2) il empêche les végétaux de s'emmêler, de pousser, de se développer ou de se rapprocher
3) il empêche les matières végétales de faire tout bruit ou mouvement qui ne soit directement causé par le vent

Ce sort s'applique à toute forme de végétaux, y compris les plantes parasites et les champignons, et aussi ceux magiquement animés et ceux qui ont reçu un pouvoir magique. Ce sort affecte aussi les monstres comme les limons verts, les moisissures, les tertres errants, les criards, les sylvaniens, etc. La durée d'un sort de *paralysie végétale* est de 1 round par niveau d'expérience du druide qui le lance. Ce sort affecte de 1 à 4 plantes ou de 4 à 16 m^2 de terrain recouvert d'herbe ou de moisissures. Si une seule plante (ou 4 m^2 de terrain) est choisie comme cible par le druide, le jet de protection de la plante est lancé avec un malus de -4 ; si 2 plantes (ou 8 m^2) sont visées, les jets de protection sont à -2 ; si 3 plantes (ou 12 m^2) sont visées, le jet de protection est à -1 ; et si le maximum de 4 plantes (ou 16 m^2) est choisi par le druide, le jet de protection est normal.

PORTE VÉGÉTALE (Altération)

Niveau : *4* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* | Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *1 tour/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : ce sort crée un passage, une porte magique à travers les arbres, les sous-bois, les fourrés ou toute autre végétation similaire, y compris celle de nature magique. Ce passage est ouvert uniquement pour le druide qui lance ce sort, pour des druides de niveau supérieur ou pour des dryades. Cette porte permet au druide d'entrer dans un tronc d'arbre et d'y rester jusqu'à la fin du sort. Si l'arbre est coupé ou brûlé, le druide doit quitter cet arbre avant qu'il ne tombe ou ne soit consumé ou alors il sera lui aussi tué. La durée du sort est de 1 tour par niveau du lanceur de sort. Si le druide choisit de rester dans un chêne, le sort dure 9 fois plus longtemps ; si l'arbre choisi est un frêne, il dure 3 fois plus longtemps. Le passage créé par le druide fait au maximum 1,20 m de large, 2,40 m de haut sur une longueur de 3,60 m/niveau du druide.

PROTECTION CONTRE LA FOUDRE (Abjuration)

Niveau : *4* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* — Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Créature touchée*

Explication/Description : ce sort est exactement le même que le sort de niveau 3, *protection contre le feu*, sauf qu'il s'applique à l'électricité et à la foudre.

RÉPULSION DES INSECTES (Abjuration - Altération)

Niveau : *4* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* — Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *1 tour/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *3 mètres de rayon autour du lanceur de sort*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le druide crée une barrière invisible qui fait que tout insecte normal ne peut s'approcher à moins de 3 m du lanceur de sort. Les insectes avec 2 dés de vie ou plus, s'ils réussissent leur jet de protection contre les sorts, peuvent tout de même passer, mais ils subiront alors de 1 à 6 points de dégâts. Ce sort n'a aucun pouvoir sur les arachnides, les myriapodes[77] et autres créatures similaires ; il affecte seulement les vrais insectes[78]. Les composantes matérielles sont du gui et l'un des éléments suivants : plusieurs soucis écrasés, un poireau écrasé, 7 feuilles de navet écrasées ou un peu de résine d'arbre à camphre.

SOINS MAJEURS (Nécromancie) Réversible

Niveau : *4* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* — Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *Permanente* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Créature touchée*

Explication/Description : ce sort est le même que le sort de niveau 4 de clerc, *soins majeurs* (voir p.89), mais le druide doit utiliser du gui, de n'importe quelle sorte, comme composante matérielle.

SORTS DE NIVEAU 5

BÂTONS À SERPENTS (Altération) Réversible

Niveau : *5* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *4''* — Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *2 rounds/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Cube de 1'' d'arête*

Explication/Description : excepté ci-dessus et le fait que le druide doive utiliser du gui comme composante matérielle, ce sort est le même que le sort de niveau 4 de clerc *bâtons à serpents* (voir p.86).

BOUCLIER ANTI-PLANTES (Abjuration)

Niveau : *5* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* — Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *1 tour/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Hémisphère de 4,80 m de diamètre*

Explication/Description : ce sort crée une barrière invisible qui maintient à l'écart les créatures et projectiles de matière végétale vivante. Ainsi, le druide (et les autres personnes à l'intérieur de l'hémisphère) est protégé des attaques des plantes et des créatures végétales comme les tertres errants ou les sylvaniens. Le sort dure pendant un tour par niveau d'expérience du druide.

COMMUNION AVEC LA NATURE (Divination)

Niveau : *5* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* — Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : ce sort permet au druide de ne faire qu'un avec la nature environnante ; il obtient alors le pouvoir de connaitre l'histoire de cette zone. Pour chaque niveau d'expérience, le druide peut connaître un fait à propos du sol, de la végétation, des minéraux, des cours d'eau, des gens habitant dans la zone, des animaux, etc. tout cela devant lui, à gauche ou à droite. Le sort n'est effectif qu'en extérieur et il agit sur un rayon de 800 m pour chaque niveau du druide.

CONTRÔLE DES VENTS (Altération)

Niveau : *5* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* — Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *1 tour/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Hémisphère de 4'' de rayon par niveau*

Explication/Description : avec ce sort, le druide peut changer la force du vent dans la zone d'effet. Pour chaque niveau d'expérience, il peut augmenter ou baisser la vitesse du vent de 5 km/h. Les vents supérieurs à 48 km/h gênent les petites créatures volantes (celles de la taille d'un aigle et moins) et limitent sérieusement le jet de projectiles. Les vents supérieurs à 72 km/h repoussent les créatures volantes de taille humaine. Ceux supérieurs à 96 km/h déroutent toutes les créatures volantes de leur vol, déracinent les petits arbres, renversent les constructions en bois, arrachent les toits, etc. Les vents supérieurs à 120 km/h ont la force d'un ouragan et dévastent tout, sauf les constructions en pierre les plus résistantes. Un vent supérieur à 48 km/h rend la navigation difficile. Un vent supérieur à 72 km/h provoque des dégâts mineurs aux petits navires ; supérieur à 96 km/h il met en danger tous les navires ; supérieur à 120 km/h, il fait sombrer tous les bateaux. Il y a un « œil » de 4'' de rayon autour du druide dans lequel le vent est calme. Un druide de niveau supérieur peut utiliser ce sort pour contrer les effets du même sort lancé par un druide de niveau inférieur (voir *contrôle du climat* p.94). Le sort garde son pouvoir pendant un tour par niveau du druide. Une fois que le sort est lancé, le vent augmente sa vitesse de 5 km/h par round, jusqu'à ce que la vitesse maximale soit atteinte. Quand la durée du sort est achevée, le vent faiblit à la même vitesse. Si le sort est utilisé en intérieur, l'œil se rétrécira selon les dimensions du local dans lequel souffle le vent : si la zone d'effet est de 48'' et que le local ne permet qu'un rayon de 46'', l'œil aura 2'' de rayon et tout espace de 44'' ou moins n'autorisera pas la présence de l'œil, exposant le lanceur du sort aux effets du vent. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau.

CROISSANCE ANIMALE (Altération) Réversible

Niveau : *5* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *8''* — Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *2 round/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Jusqu'à 8 animaux dans un carré de 2''de côté*

Explication/Description : avec ce sort, le druide peut doubler la taille de 8 animaux maximum, dans une zone de 2'' x 2''. Il a aussi pour effet de doubler le nombre de leurs dés de vie (ce qui améliore leur potentiel d'attaque) et de doubler les dégâts infligés dans un combat. Le sort dure 2 rounds par niveau du druide. Ce sort est particulièrement efficace et utile quand il est lancé après le sort *charme-personnes ou mammifères* ou le sort *langage animal*. L'inverse du sort réduit la taille par 2, ainsi que les dés de vie, les dégâts, etc.

FLÉAU D'INSECTES (Conjuration/Appel)

Niveau : *5* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *32''* — Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *1 tour/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Nuage de 32'' de diamètre sur 4'' de haut*

Explication/Description : excepté ci-dessus et le fait que la composante matérielle soit du gui ou son substitut, le houx ou les feuilles de chêne, ce sort est le même que le sort de niveau 5 de clerc *fléau d'insectes* (voir p.90).

[77] Mille-pattes par exemple.
[78] En cas de doute, comptez le nombre de pattes ! En principe, un insecte en a 6...

INVOCATION ANIMALE II (Conjuration/Appel)

Niveau : *5* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *6''/niveau* | Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *Spéciale* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : ce sort a la même durée et les mêmes effets que le sort de niveau 4, *invocation animale I*, sauf que le druide peut invoquer jusqu'à 6 animaux de 8 dés de vie maximum chacun ou 12 animaux de 4 dés de vie maximum chacun.

MUR DE FEU (Évocation)

Niveau : *5* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *8''* | Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *Spéciale* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : ce sort crée un rideau de feu magique de couleur chatoyante, vert-jaune ou ambre pour les druides. Ce *mur de feu* inflige de 4 à 16 (4d4) points de dégâts plus 1 point de vie par niveau du druide, à toute créature passant à travers. Les créatures à moins de 1'' du mur subissent de 2 à 8 points de dégâts, celles à moins de 2'', 1 à 4 points. Les créatures très sensibles au feu subissent des dégâts additionnels et les morts-vivants subissent toujours le double des dégâts. Seule la face du mur opposée au druide provoque des dommages. Ce mur opaque dure tant que le druide se concentre pour le maintenir ou alors 1 round par niveau si le druide ne se concentre pas. Le mur créé fait 2'' de côté par niveau du druide ou alors forme un anneau d'un rayon de ½'' maximum par niveau du druide et dans les deux cas fait une hauteur de 2''. Le mur est immobile, mais l'anneau se déplace avec le druide. Si le druide se déplace, il lui impossible de maintenir sa concentration sur le *mur de feu*. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau.

PASSE-PLANTES (Altération)

Niveau : *5* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* | Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *Spéciale* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : avec ce sort, le druide peut entrer dans un arbre et se transporter à l'intérieur d'un autre arbre du même type qui se trouve environ dans la direction qu'il a choisie et à la distance maximale suivante :

Type d'arbre	Distance de la zone d'effet
Chêne	60''
Frêne	54''
If	48''
Orme	42''
Tilleul	36''
Caduc	30''
Conifère	24''
Autre	18''

L'arbre de départ et celui d'arrivée doivent être du même type, vivants et d'une circonférence au moins égale au druide. Si le druide entre dans un frêne et désire aller au nord aussi loin que possible (54'') mais que le seul frêne à la distance appropriée est au sud, le druide passera dans le frêne qui est au sud. Un passage dure un segment (6 secondes). Le druide peut, s'il le veut, rester dans l'arbre de réception, pendant un round par niveau au maximum. Autrement, il peut aussi en sortir immédiatement. S'il n'y a pas d'arbre désiré à la distance voulue, le druide reste simplement dans l'arbre de départ et en sort au bout d'un nombre de rounds donné par son niveau (ou moins s'il le veut) (voir le sort *porte végétale* pour les effets d'une agression sur un tel arbre). Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau.



PIERRES ACÉRÉES (Altération – Enchantement/Charme)

Niveau : *5* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *3''* | Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *3-12 tours + 1/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Carré de 3 m de côté par niveau, 1 pointe tous les 0,09 m^2*

Explication/Description : ce sort est identique au sort de 5ème niveau de clerc du même nom (voir p.91).

RAYON DE LUNE (Évocation - Altération)

Niveau : *5* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''/niveau* | Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *1 round/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une sphère de 1'' de diamètre (plus spécial)*

Explication/Description : grâce à ce sort, le druide est capable de créer un rayon d'une lumière pâle et douce qui descend du ciel et illumine n'importe quelle zone qu'il désigne. La lumière est exactement la même qu'un clair de lune, de sorte que les nuances de couleur autres que noir, gris et blanc ne seront pas discernables. Le lanceur du sort peut facilement faire bouger le *rayon de lune* vers une zone qu'il désigne. Cela fait du sort un véritable moyen de mettre en lumière quelque chose, par exemple un adversaire. Bien que le *rayon de lune* attribue des ombres, il est plus que probable qu'une créature éclairée de la sorte sera très certainement surveillée. La lumière émise par ce sort permet une perception visuelle vague à 1'' au-delà de la zone d'effet. La lumière n'affecte pas négativement l'infravision et améliore l'ultravision au maximum de son potentiel. Les composantes matérielles sont plusieurs graines de raisin de couleuvre et un morceau de feldspath opalescent (pierre de lune).

TRANSMUTATION DE PIERRE EN BOUE (Altération) Réversible

Niveau : *5* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *16''* | Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *Spéciale* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Cube de 2'' d'arête/niveau*

Explication/Description : ce sort transforme la pierre naturelle, de n'importe quel type, en un volume égal de boue. La profondeur de la boue ne doit jamais excéder la moitié de sa longueur et/ou de sa largeur. S'il est lancé sur un rocher par exemple, le rocher se transforme en boue et s'étale. Les créatures incapables de léviter, de voler ou de sortir de la boue s'y enfonceront (30 cm par segment, soit 3 m par round) et étoufferont, sauf les créatures légères qui peuvent normalement évoluer sur une telle matière. La boue persiste à moins que le sort de *dissipation de la magie* ne soit lancé dessus ou que l'inverse du sort, *transmutation de boue en pierre*, ne soit lancé et ne retransforme la boue en pierre, mais sans lui redonner pour autant sa forme initiale. L'évaporation transformera la boue en poussière et il faudra de 1 à 6 jours pour l'évaporation de 27 m^3 de boue. Le temps exact dépend de l'exposition au soleil, du vent et du drainage de l'humidité. L'inverse du sort, *transmutation de boue en pierre*, transforme la boue en pierre tendre (du grès ou un minéral similaire), ceci de façon permanente, à moins d'un autre changement magique.

SORTS DE NIVEAU 6

BOUCLIER ANTI-ANIMAL (Abjuration)

Niveau : *6* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* | Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *1 tour/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Hémisphère de 6 m de diamètre*

Explication/Description : en lançant ce sort, le druide crée un champ de force en forme de demi-sphère immobile qui interdit l'entrée à n'importe quelle matière vivante de nature normale (non magique). Ainsi un géant ou un magicien humain sont arrêtés, mais un mort-vivant peut passer, ainsi que des monstres comme : les démons, diables, serviteurs aériens, etc. Cette protection dure pendant un tour par niveau que le druide a atteint.

CHÊNE VIVANT (Enchantement/Charme)

Niveau : *6*
Portée : *au toucher*
Durée : *1 jour/niveau*
Zone d'effet : *Un chêne*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort permet au druide de choisir un chêne robuste et de l' enchanter pour qu'il serve de protecteur. Le sort ne peut être jeté que sur un seul arbre à la fois et tant que le sort *chêne vivant* incanté par un druide est actif, ce dernier ne peut pas relancer ce sort. L'arbre sur lequel l'enchantement est incanté doit se trouver soit à moins de 3 mètres du lieu de résidence du druide, soit dans un endroit sacré pour le druide, ou soit à moins de 3'' de quelque chose que le druide désire garder ou protéger. Le sort de *chêne vivant* peut être lancé sur un chêne en bonne santé de petite, moyenne ou grande taille, ceci selon l'arbre disponible et le choix du druide. Une phrase de « déclenchement » d'un maximum d'un mot par niveau du druide est alors placée sur le chêne enchanté ; par exemple, « Attaque toute personne qui approche sans avoir d'abord dit "gui sacré" » est une phrase de 11 mots qui peut être utilisée par un druide de 11ème niveau ou plus qui lance le sort. Une fois déclenché, *chêne vivant* transforme l'arbre en un sylvanien de taille et de capacités d'attaques appropriées, correspondant aux spécifications données dans la description du **Manuel des Monstres**, mais avec une vitesse de déplacement de seulement 3''. Un chêne enchanté par ce sort irradiera une aura magique et pourra redevenir normal suite à l'incantation réussie d'un sort de *dissipation de la magie* ou selon le désir du druide qui l'a enchanté. Le druide a besoin de gui pour incanter ce sort.

DÉBILITÉ MENTALE (Enchantement/Charme)

Niveau : *6*
Portée : *16''*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *8 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : ce sort ne peut être utilisé que contre les créatures et personnes qui utilisent elles-mêmes des sorts ; il transforme le cerveau de la personne visée en celui d'un enfant mentalement attardé. La victime reste dans cet état à moins qu'un sort de *guérison*, de *restauration*, ou de *souhait majeur*, ne soit lancé pour annuler les effets du sort. La nature de ce sort est telle que la probabilité d'affecter la créature visée est généralement augmentée, c'est-à-dire que les jets de protection subissent des malus :

Types de sorts utilisés par la victime	Ajustement du jet de protection
Sorts de clerc	+1
Sorts de druide	-1
Sorts de magicien (humain)	-4
Sorts d'illusionniste	-5
Combinaison ou non-humain	-2

Ce sort ne nécessite pas de composante matérielle.

GRAINES DE FEU (Conjuration/Appel)

Niveau : *6*
Portée : *4''*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round/graine*
Jet de protection : *½*

Explication/Description : ce sort crée des projectiles spéciaux ou des foyers incendiaires qui brûlent en dégageant énormément de chaleur. Le druide peut lancer ces graines jusqu'à 4'' (en considérant la cible à courte portée et en traitant un échec avec le système des grenades pour déterminer où frappe la graine) ou les placer à un endroit puis les enflammer avec un mot de commande. Les glands servent de projectiles, alors que les baies de houx sont utilisées comme foyers incendiaires. Le sort crée jusqu'à 4 glands-*graines de feu* ou 8 baies de houx-*graines de feu*. Les glands s'enflamment en frappant la cible, causant 2 à 16 (2d8) points de dégât et enflammant les matières inflammables, dans un diamètre de 1'' autour du point d'impact. Les baies de houx sont trop légères pour en faire des projectiles ; elles peuvent être placées ou lancées jusqu'à 1,80 m et elles s'enflamment à la prononciation d'un mot de commande. Les baies causent de 1 à 8 points de dégâts à toute créature se trouvant au maximum à ½'' du foyer et les matières inflammables prennent feu. La portée du mot de commande pour les baies est de 4''. Toutes les *graines de feu* perdent leur pouvoir après une période de 1 tour par niveau du druide ; c'est-à-dire qu'un druide de niveau 13 peut utiliser des *graines de feu* qui resteront efficaces pendant 13 tours maximum. Les cibles des glands doivent être touchées par le projectile. Si les créatures se trouvant dans la zone d'effet réussissent leur jet de protection, celles-ci ne subissent alors que la moitié des dégâts, mais les créatures qui sont directement touchées subissent toujours les dégâts complets sans avoir droit à aucun jet de protection. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau. À noter que les composantes matérielles de ce sort ne sont que des glands de chêne et/ou des baies de houx.

INVOCATION ANIMALE III (Conjuration/Appel)

Niveau : *6*
Portée : *8''/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *8 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort a la même durée et les mêmes effets que le sort de niveau 4 *invocation animale I*, si ce n'est que le druide peut invoquer jusqu'à 4 animaux de 16 dés de vie maximum chacun, ou 8 animaux de 8 dés de vie maximum chacun, ou 16 animaux de 4 dés de vie maximum chacun.

INVOCATION D'UN ÉLÉMENTAL DU FEU (Conjuration/Appel) Réversible

Niveau : *6*
Portée : *8''*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *6 rounds*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : en lançant ce sort, le druide ouvre une porte sur le Plan Élémentaire du Feu et un puissant élémental du feu (voir **Manuel des Monstres**) est invoqué pour venir près du druide. Pour connaitre le type de créature(s) qui apparait, lancer un dé de pourcentage :

01-85	Élémental du feu de 16 dés de vie
86-94	2 à 4 salamandres
95-98	Un efrit
99-00	Élémental du feu surpuissant : de 21 à 24 dés de vie (d4+20)

En raison des relations qu'entretiennent le druides avec les forces naturelles et élémentaires, le lanceur du sort n'a donc pas à craindre que l'élémental ne se retourne contre lui ; aussi la concentration sur les activités de l'élémental du feu (ou des autres créatures invoquées) et la protection d'un cercle magique ne sont pas nécessaires. L'élémental invoqué aidera le druide de toutes ses possibilités, y compris en attaquant les ennemis du jeteur de sort. La créature invoquée reste pour un maximum de 1 tour par niveau du druide, à moins qu'elle ne soit renvoyée dans son plan à cause d'une attaque, d'une *dissipation de la magie*, d'une *parole sacrée/maudite* ou par l'inverse du sort, *dissipation d'un élémental du feu*. Seul un druide peut renvoyer, par le sort inversé, les salamandres, les efrits ou les élémentaux surpuissants. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau.

INVOCATION DU TEMPS (Conjuration/Appel)

Niveau : *6*
Portée : *0*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est similaire au sort de clerc *contrôle du climat* (voir p.94). En lançant ce sort, le druide est capable de créer des conditions climatiques spéciales, mais en rapport avec la saison et le climat de la région où il se trouve. Ainsi, au printemps, le druide peut créer une tornade, un orage, une tempête de neige fondue ou une vague de froid. En été, il peut créer une pluie torrentielle, une vague de canicule, une averse de grêle, etc. En automne, il peut invoquer une vague de froid ou de chaleur, du brouillard, de la neige, etc. Et en hiver, il peut créer une vague de froid intense, du blizzard, etc. Les vents de puissance exceptionnelle (tels les ouragans) peuvent être invoqués près des côtes, à la fin de l'hiver ou au début du printemps. Le temps ainsi créé n'est pas sous le contrôle du druide. La durée du phénomène créé dépend de ses caractéristiques : une tornade ne durera qu'un tour, tandis que d'autres types de phénomènes dureront plusieurs

heures voire des jours. La zone d'effet est également variable : elle peut aller de 2,6 km^2 à 260 km^2 voire plus. Plusieurs druides peuvent agir de concert pour que le changement de temps soit plus important. Dans une période de 4 tours après le lancement du sort, le changement du climat commence à se faire sentir ; le ciel s'éclaircit, l'air devient plus chaud, le vent se lève, etc. Le temps invoqué par le druide se met définitivement en place 6 à 17 tours (d12+5) après le lancement du sort. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau. Tout autre gui que le gui majeur diminuera les effets du sort.

MUR D'ÉPINES (Conjuration/Appel)

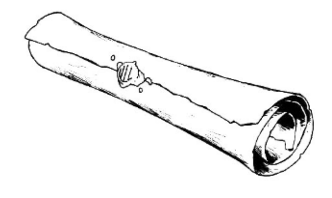
Niveau : *6* Composantes : *V, S, M*
Portée : *8''* Temps d'incantation : *8 segments*
Durée : *1 tour/niveau* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Cube de 1'' d'arête/niveau*

Explication/Description : ce sort crée une barrière de buissons et de fourrés très épais, remplis de ronces excessivement coupantes et longues comme un doigt humain. Toute créature essayant de passer à travers ce mur (ou simplement le percutant) subit 8 point de dégâts plus un nombre de points égaux à sa classe d'armure en ignorant les bonus dus à la dextérité, soit de 10 à 0 points supplémentaires ; en revanche, une classe d'armure négative diminue les points de dégâts. Toute créature se trouvant dans la zone d'effet quand le sort est lancé est considérée comme ayant percuté le *mur d'épines* et doit en plus s'en extirper. Les dégâts sont exprimés pour une tranche de 1'' d'épaisseur du mur. Il faut au moins 4 tours pour se dégager du mur en le tailladant si ce dernier fait 1'' d'épaisseur. Les feux normaux n'ont aucun effet sur les ronces, mais un feu magique les brûlera en deux tours ; mais le *mur d'épines* deviendra alors un *mur de feu*, dont la face inoffensive se trouvera du côté du druide (voir le sort *mur de feu* p.107). Le côté le plus proche du mur peut apparaitre jusqu'à une distance de 8'' du druide, selon son désir. Le sort dure 1 tour par niveau du druide. Le mur occupe un volume de 1''x 1''x 1'' par niveau du druide ; ainsi, un druide de niveau 14 pourrait créer un mur de 7'' de long sur 2'' de haut (ou de large) et 1'' de large (ou de haut), ou bien un mur de 14" de long sur 1" de large et 1" de haut, ou toute autre forme selon l'utilisation qu'il veut en faire.

RÉPULSION DU BOIS (Altération)

Niveau : *6* Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* Temps d'incantation : *8 segments*
Durée : *4 rounds/niveau* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *12'' de large sur 2'' de long/niveau*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, des vagues de force roulent devant le druide, se déplaçant dans la direction à laquelle il fait face. Ces vagues de force écartent du druide et repoussent en dehors de la zone d'effet tous les objets en bois qui s'y trouvent. Les objets en bois de plus de 8 cm de diamètre et qui sont solidement fixés ne sont pas affectés par le sort, mais les objets mobiles (tours de siège, panneaux mobiles, etc.) reculent. Les objets de moins de 8 cm de diamètre et qui sont fixés se brisent en éclats et les morceaux se déplacent avec la vague de force. Les objets comme les boucliers en bois, les lances de fantassin, les manches d'armes, les flèches et les carreaux d'arbalète seront affectés par ce sort, entrainant avec eux ceux qui les portent ; si une lance de fantassin est plantée pour résister au mouvement, elle se brisera. Même les armes magiques comportant des parties en bois seront repoussées. La durée du sort est de 4 rounds par niveau du druide et les vagues de force continueront à agir pendant cette durée. Les objets se déplacent à la vitesse de 4'' par round. La largeur de la zone d'effet est de 12'' et sa longueur évolue avec le niveau du druide, 2'' par niveau ; donc, un druide de niveau 14 affectera une zone de 12'' de large sur 28'' de long et le sort durera 56 rounds. Le druide a besoin, pour lancer son sort, de gui, et pour que les effets soient portés à leur maximum, il faut bien sûr du gui majeur. Après avoir lancé ce sort, la zone d'effet se maintient en place et le druide peut faire autre chose ou s'en aller sans que l'efficacité du sort n'en soit affectée pour autant.



SOIN ULTIME (Nécromancie) Réversible

Niveau : *6* Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* Temps d'incantation : *8 segments*
Durée : *Permanente* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Créature touchée*

Explication/Description : ce sort est le même que le sort de niveau 5 de clerc, *soin ultime* (voir p.92), excepté le fait que le druide doit utiliser du gui (de n'importe quelle sorte) comme composante matérielle.

TRANSIT VÉGÉTAL (Altération)

Niveau : *6* Composantes : *V, S*
Portée : *Au toucher* Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *Spéciale* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : grâce à ce sort, le druide est capable d'entrer dans n'importe quelle grande plante et de parcourir n'importe quelle distance jusqu'à une autre plante de la même espèce, ceci en 1 round. La plante de départ doit être vivante. Le druide n'est pas obligé de connaître l'endroit où se trouve la plante d'arrivée, mais cette dernière doit également être vivante. Si le druide n'est pas certain de l'endroit où se trouve la plante de destination, il peut se contenter d'indiquer la direction et la distance, puis le pouvoir du sort le transportera le plus près possible de l'endroit désiré. Il y a 20% de risques, - 1% par niveau du druide, que le voyage l'emmène jusque dans une plante de famille voisine, éloignée de 1,6 à 160 km de l'endroit d'arrivée voulu. Si une plante de destination particulière (donc connue) est désirée, mais que la plante est morte, le sort échoue et le druide doit sortir de la plante de départ dans les 24 heures. Une blessure infligée à une plante portant un druide peut affecter le druide lui-même (voir *porte végétale* p.105).

TRANSMUTATION D'EAU EN POUSSIÈRE (Altération) Réversible

Niveau : *6* Composantes : *V, S, M*
Portée : *6''* Temps d'incantation : *8 segments*
Durée : *Permanent* Jet de protection : *Aucun (spécial)*
Zone d'effet : *Cube de 1'' d'arête/niveau*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, toute l'eau située dans la zone ciblée se transforme instantanément en poussière. À noter que sur de l'eau déjà boueuse, la zone d'effet sera étendue au double de la normale, tandis que s'il s'agit de boue humide, la zone d'effet sera quadruplée. Si de l'eau reste en contact avec la poussière transmutée, cette dernière va rapidement l'absorber, se transformant alors en boue vaseuse si une quantité d'eau suffisante est disponible, sinon elle se contentera de s'humidifier, voire de s'imbiber.

Seul le liquide réellement présent dans la zone au moment de l'incantation du sort est affecté. Les liquides qui ne sont que partiellement constitués d'eau ne seront affectés que dans la proportion d'eau qu'ils contiennent, mais de ce fait les potions dont la composition inclut de l'eau deviendront inutilisables. Les créatures vivantes ne sont pas affectées, hormis celles natives du Plan Élémentaire de l'Eau. De telles créatures bénéficient d'un jet de protection contre les sorts pour en éviter les effets, et seulement une créature pourra être affectée par sort incanté, quelque soit la taille de la créature ou les dimensions de la zone d'effet du sort. L'inverse du sort est simplement une version extrêmement puissante du sort d'*aquagenèse* qui requiert une pincée de poussière comme composante matérielle complémentaire.

Incanté sous l'eau, ce sort ouvre un trou de 27 m^3 par niveau du druide. S'il y a suffisamment d'eau autour, cettez dernière déferlera dans l'espace créé, infligeant 1d4 points de dégâts par niveau du druide à tout ce qui s'y trouve, sans jet de protection.

Quelque soit la version du sort, les autres composantes matérielles requises sont de la poussière de diamant pour une valeur minimale de 500 po, un morceau de coquillage marin et le gui du druide.

SORTS DE NIVEAU 7

ANIMATION DE LA ROCHE (Altération)

Niveau : *7*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *4''*	Temps d'incantation : *9 segments*
Durée : *1 round/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *54 dm^3/niveau*	

Explication/Description : avec ce sort, le druide peut faire bouger des objets en pierre (voir le sort de clerc de niveau 6 *animation des objets* p.92). Le morceau de pierre visé doit être séparé de tout bloc important. Il réagira selon les désirs du druide ; attaquer, casser des objets, bloquer, ceci tant que dure le sort. Une pierre animée n'a ni intelligence ni volonté, mais elle suivra les instructions au pied de la lettre. Un seul ordre peut être donné pour chaque action (le tout doit être très simple et très bref, 12 mots maximum). Pour chaque niveau d'expérience, le druide peut animer 54 dm^3 de pierre ; donc un druide de niveau 12 pourra animer 648 dm^3 de pierre environ.

BÂTON SYLVANIEN (Évocation – Enchantement/Charme)

Niveau : *7*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Le bâton du Druide*	

Explication/Description : grâce à ce sort, le druide est capable de transformer son bâton fait de bois mort en un sylvanien[79] de la plus grande taille. Afin de pouvoir lancer cet enchantement, le druide doit préalablement avoir localisé un arbre qui a été frappé par la foudre durant les dernières 24 heures (1-5% de chance pour tout arbre donné, ceci étant fonction de l'intensité de l'orage). Il doit ensuite sélectionner une grosse branche saine, la retirer de l'arbre et préparer une section spécialement séchée. Cette section devra alors être gravée et sculptée afin d'être prête à accueillir la magie qu'y placera le druide. Le bâton doit être en bois de frêne, de chêne ou d'if. Le séchage au soleil et par fumage spécial prend 28 jours. La sculpture, la gravure, le lissage et le polissage requièrent 28 jours de plus. Durant ces périodes, le druide ne peut pas partir en aventure ni se lancer dans une activité demandant trop d'efforts. Le bâton terminé, gravé de scènes de la vie sylvestre, est ensuite frotté avec le jus de baies de houx et, une fois cette opération achevée, est enfoncé dans le sol du bosquet du druide ; puis ce dernier, à l'aide du sort *langage des plantes* (voir p.105), demande alors au bâton de l'assister en cas de besoin. L'objet est maintenant investi d'un enchantement qui permettra plusieurs transformations du bâton en sylvanien et inversement.

Bien que le *bâton sylvanien* sera au départ de la plus grande taille et aura le plus de points de vie possible, chaque tranche de 8 points de dommages qu'il cumulera lui retirera un dé de vie. Le *bâton sylvanien* commencera à 12 dés de vie et 96 points de vie, descendra ensuite à 11 dés de vie et 88 points de vie, puis 10 et 80, 9 et 72, etc. À chaque fois qu'il perd un dé de vie, il devient plus petit, perdant ainsi également de sa puissance d'attaque. Dès que le *bâton sylvanien* arrive au dessous de 7 dés de vie, il tombe alors en poussière, similaire à de la sciure, et est détruit. Le bâton ne pourra jamais regagner des dés de vie ou des points de vie perdus, à moins d'utiliser un sort de *souhait majeur* (qui le restaure complètement). Bien sûr, il est toujours possible de rechercher un autre bâton, de le façonner et ainsi de suite afin de relancer à nouveau le processus.

Quand le druide plante l'extrémité du bâton dans le sol et prononce une prière spéciale de commandement et d'appel, le bâton se transforme en sylvanien. Il protégera le druide et lui obéira en tout point. Néanmoins, il ne s'agit pas d'un vrai sylvanien et il ne peut donc pas converser avec de véritables sylvaniens. La transformation dure autant de tours que le druide a de niveau, ou jusqu'à ce que le druide ordonne au *bâton sylvanien* de reprendre sa vrai forme, ou alors jusqu'à ce que le *bâton sylvanien* soit détruit. Afin de lancer un sort de *bâton sylvanien*, le druide doit avoir du gui ou bien des feuilles (frêne, chêne ou if) de la même essence que le bâton.

[79] Sylvanien est la traduction utilisée dans la version française du manuel des joueurs 1ère édition pour treent ou ent.

CHARIOT DE SUSTARRE (Évocation)

Niveau : *7*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''*	Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : 6 tours + *1 tour/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : quand ce sort est lancé par le druide, il crée un grand chariot de feu tiré par 2 chevaux fougueux, qui apparait dans un grondement de tonnerre et entouré d'une épaisse fumée. Ce véhicule se déplace à 24'' sur terre et 48'' en vol, et il peut transporter le druide ainsi qu'un maximum de 8 autres créatures de taille humaine, créatures que le druide aura auparavant touchées pour qu'elles puissent monter à bord de l'engin de feu. Les créatures autres que le druide et ses passagers désignés subiront des dégâts égaux à ceux que peut provoquer un *mur de feu* (voir p.107) si elles s'approchent à moins de 1,50 m du chariot ou des chevaux, que ce soit volontairement ou non. Le chariot se dirige par commande verbale, ordonnant aux destriers de feu d'avancer, de s'arrêter, d'aller au pas, au trot, au galop, de voler, à droite, à gauche, selon les désirs du druide. Le *chariot de Sustarre* est une manifestation physique et peut donc subir des dégâts. Le véhicule et les chevaux ne peuvent être touchés que par des armes magiques ou par de l'eau (1 litre d'eau infligeant 1 point de dommage) ; la classe d'armure est de 2 ; chaque cheval et le charriot peuvent encaisser 30 points de dégâts avant d'être dissipés. Naturellement, le feu n'a aucun effet, ni sur le chariot, ni sur les chevaux, mais un feu magique peut affecter les passagers. Le chariot et les chevaux étant issus du Plan Élémentaire du Feu, ils sont donc sensibles aux attaques magiques qui peuvent les y renvoyer (*dissipation de la magie*, *parole sacrée/maudite*, etc.). Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau. En plus du gui, le druide a besoin, pour lancer ce sort, d'un petit morceau de bois, de 2 baies de houx et d'une source de feu au moins égale à celle d'une torche.

CONFUSION (Enchantement/Charme)

Niveau : *7*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *8''*	Temps d'incantation : *9 segments*
Durée : *1 round/niveau*	Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *4''x 4'' maximum*	

Explication/Description : ce sort provoque une *confusion* chez les créatures présentes dans la zone d'effet. Les créatures confuses réagiront comme suit :

Résultat du d100	Action
01-10	Errer pendant 1 tour
11-60	Rester sur place confus pendant 1 round
61-80	Attaquer la créature la plus proche pendant 1 round
81-00	Attaquer le druide ou son groupe pendant 1 round

Ce sort dure 1 round par niveau d'expérience du druide. Il peut affecter de 2 à 8 créatures, plus un nombre éventuel de créatures supplémentaires qu'on déterminera en retranchant le nombre de niveaux ou de dés de vie de la créature la plus forte située dans la zone d'effet de ceux du druide qui lance le sort. Si un nombre positif en résulte, il est ajouté au nombre donné par le jet de dé (2d4) ; on ne tient pas compte d'un nombre négatif. Les créatures affectées sont celles qui se trouvent le plus près du druide. Chacune d'elle lance un jet de protection à chaque round, à l'exception de celle(s) qui « erre(nt) pendant 1 tour » et qui dans ce cas s'éloigne(nt) du druide aussi loin que possible durant 1 tour de déplacement normal, ceci tant que la situation le permet. Tous les jets de protection s'effectuent avec un malus de -2. Les créatures confuses agissent selon le tableau, mais les jets de protection et les actions possibles sont lancés au début de chaque round.

CONTRÔLE DU CLIMAT (Altération)

Niveau : *7*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *0*	Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *8-96 heures*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *10 à 80 km^2*	

Explication/Description : Le sort druidique de *contrôle du climat* est plus puissant que son équivalent clérical du même nom. Il peut changer le temps de 2 catégories par rapport aux conditions climatiques en vigueur si le druide utilise du gui majeur. Hormis ceci, il est identique au sort de niveau 7 de clerc *contrôle du climat* (voir p.94).

DOIGT DE MORT (Enchantement/Charme)

Niveau : *7* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *6''* | Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *Permanente* | Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Une créature*

Explication/Description : ce sort provoque un arrêt du cœur chez la victime. Le druide prononce l'incantation, pointe son doigt vers la créature qui, à moins qu'elle ne réussisse un jet de protection (auquel cas le sort est annulé), meurt instantanément.

INVOCATION D'UN ÉLÉMENTAL DE TERRE (Conjuration/Appel) Réversible

Niveau : *7* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *4''* | Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *1 tour/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : quand le druide lance ce sort, il invoque un élémental de terre de 16 dés de vie. Le druide n'a qu'à le commander et il obtient ce qu'il désire car l'élémental ne considère pas le druide comme un ennemi. L'élémental reste jusqu'à ce qu'il soit détruit, dissipé ou renvoyé par l'inverse du sort. (Voir *invocation d'un élémental du feu* p.108). Un élémental de terre invoqué sous l'eau doit rester sur le fond de la mer ou du cours d'eau à partir duquel il a été créé et ne peut « nager » ou quitter le sol. Il peut en revanche s'attaquer à des créatures ou des constructions reposant sur le sol ou souterraines.

MORT RAMPANTE (Conjuration/Appel)

Niveau : *7* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* | Temps d'incantation : *9 segments*
Durée : *4 rounds/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : quand le druide lance ce sort, il fait venir une masse de 500 à 1000 (d6+4) insectes, araignées et myriapodes[80] venimeux qui mordent et piquent. Cette masse se forme en un essaim de 2''x 2'' et, sur simple commande du druide, rampe dans la direction indiquée par ce dernier à la vitesse de 1'' par round vers n'importe quelle proie se trouvant à 8'' maximum. La *mort rampante* tuera toute créature sujette aux attaques normales : chacune de ces petites horreurs inflige 1 point de dégât (et meurt ensuite), donc les dégâts maximaux sont de 1000 points. Si l'essaim s'éloigne de plus de 8'' du druide, il perd 50 bestioles par tranche de 1'' après les 8'' de distance de la zone d'effet, c.-à-d. qu'à 10'', l'essaim a diminué de 100. Il existe plusieurs moyens de détruire l'essaim : ils sont souvent évidents. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau.

RAYON DE SOLEIL (Évocation - Altération)

Niveau : *7* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''/niveau* | Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *1 round* | Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *une sphère de 1'' de diamètre (plus spécial)*

Explication/Description : quand un sort de *rayon de soleil* est lancé, le druide invoque un faisceau de lumière brûlante similaire à un véritable rayon solaire dans ses principaux aspects. Il provoque la cécité pour 1-3 rounds sur toutes les créatures présentes dans la zone d'effet à moins qu'elles ne réussissent un jet protection contre les sorts. Les créatures utilisant l'ultravision à ce moment peuvent être aveuglées pour 2-8 rounds, tandis que celles pour lesquelles la lumière du soleil est nocive ou non naturelle souffriront de cécité permanente, sauf si elles réussissent leur jet de protection, auquel cas l'aveuglement ne durera que 2-12 rounds. Ceux qui se trouvent dans la zone d'effet ainsi que les créatures situées à moins de 2'' de son périmètre perdront leur capacité d'infravision pour 2-5 rounds.

Les morts-vivant (vampires inclus) pris dans la zone d'effet principale subiront 8-48 points de dommages, la moitié si un jet de protection est réussi. Ceux qui se trouvent dans l'aire d'effet secondaire (jusqu'à 2'' du périmètre) prendront 3-18 points de dommages, aucun si un jet de protection est réussi. La lumière ultra-violette générée par le sort infligera des dommages aux créatures fongoïdes et aux champignons souterrains comme s'ils étaient des morts-vivants, mais sans jet de sauvegarde possible. Les composantes matérielles sont une graine de marguerite et un morceau de feldspath aventurine (pierre solaire).

RÉINCARNATION (Nécromancie)

Niveau : *7* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* | Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *Permanente* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Personne touchée*

Explication/Description : avec ce sort, les druides possèdent le pouvoir de ramener les morts à la vie dans un autre corps, à condition que la mort ne remonte pas à plus d'une semaine. La personne réincarnée se rappellera la majorité de ses souvenirs et de son ancienne vie, mais sa nouvelle classe, s'il y en a une, pourra être différente. Les habilités et la langue sont aussi souvent changées. La table ci-dessous donne les réincarnations possibles :

Résultat du d100	Réincarnation
01-03	blaireau
04-08	ours noir
09-12	ours brun
13-16	sanglier sauvage
17-19	centaure
20-23	dryade
24-28	aigle
29-31	elfe
32-34	faune
35-36	renard
37-40	gnome
41-44	faucon
45-58	humain
59-61	lynx
62-64	hibou
65-68	pixie
69-70	raton-laveur
71-75	cerf
76-80	loup
81-85	glouton
86-00	utiliser la table de *réincarnation* du magicien

Toute sorte de personnage joueur peut être réincarnée. Si les dés désignent un elfe, un gnome ou un humain, le personnage doit être créé. Quand le cadavre est touché, la nouvelle incarnation apparait dans une période allant de 1 à 6 tours. (Voir le sort de niveau 6 de magicien *réincarnation* p.153).

TEMPÊTE DE FEU (Évocation) Réversible

Niveau : *7* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *16''* | Temps d'incantation : *9 segments*
Durée : *1 round* | Jet de protection : *½*
Zone d'effet : *54 m^3/niveau, 432 m^3 minimum*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le druide crée des langues de feu rugissantes qui équivalent à un *mur de feu* (voir p.107) dans ses effets. Les créatures se trouvant dans la zone d'effet du feu et celles se trouvant à moins de 1'' du bord de la zone affectée subissent 2 à 16 points de dégâts, plus des dégâts additionnels équivalents au niveau du druide, c'est-à-dire 13 points en plus si le druide est niveau 13. Si les créatures réussissent leur jet de protection, les dégâts sont divisés par 2. La zone d'effet occupe un volume de 54 m^3 par niveau du druide, donc un druide de niveau 13 pourra créer une *tempête de feu* de 39 m x 6 m x 3 m. La hauteur de cette tempête étant toujours de 3 ou 6 mètres, le reste de la zone d'effet se répartira sur la longueur et la largeur. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau. L'inverse du sort, *dissipation du feu*, étouffe les feux dans une zone double de celle du sort normal (soit 108 m^3/niveau) ; il y a 5% de chance par niveau du lanceur du sort d'éteindre les feux magiques (tels que les *tempêtes de feu*) mais seulement ceux situés dans une zone d'effet équivalente à celle du sort non inversé (54 m^3/niveau). Une *épée langue de feu* peut être éteinte par une *dissipation du feu* si elle ne réussit pas un jet de protection contre les coups critiques et elle perd alors ses propriétés magiques.

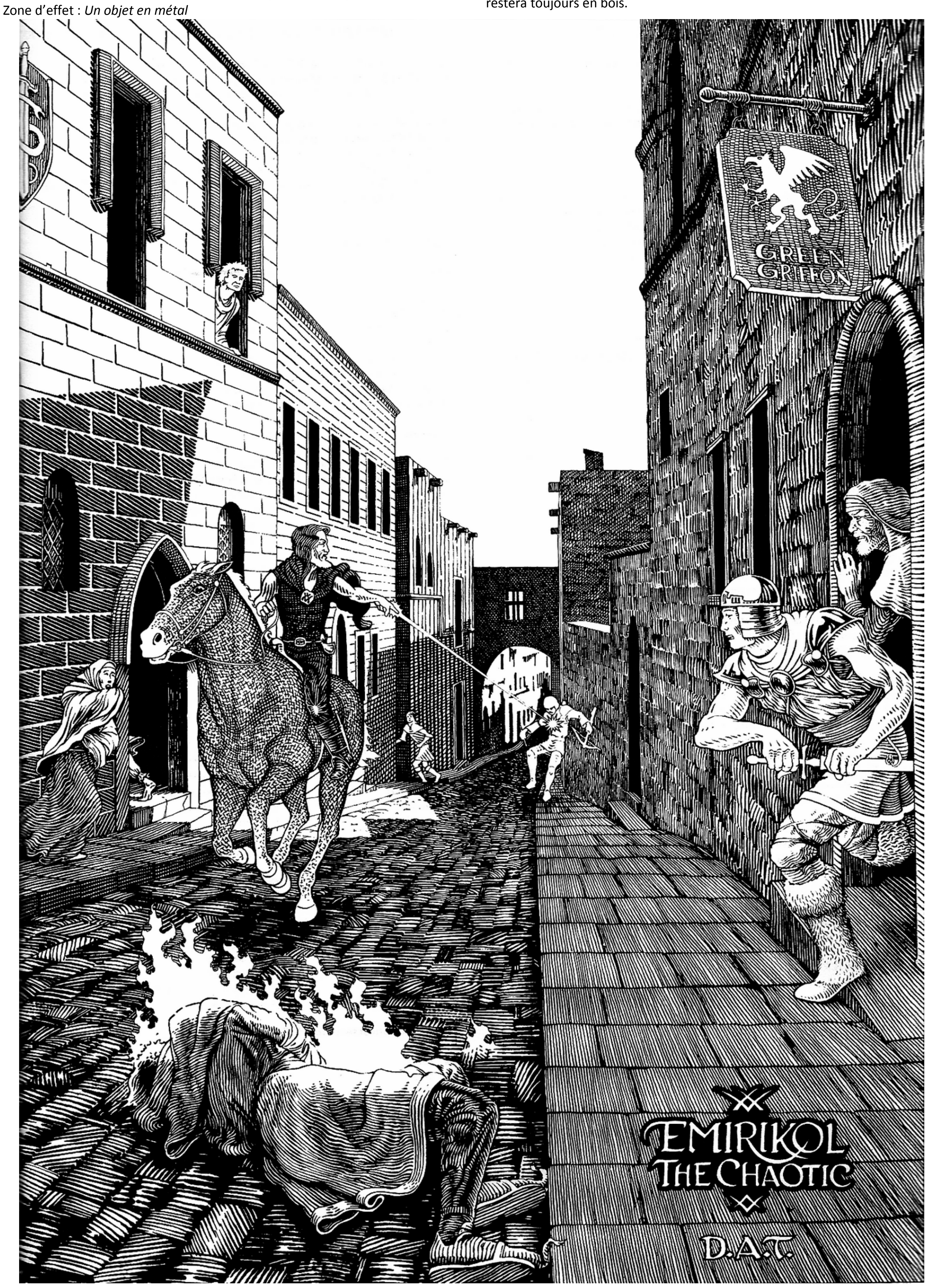
[80] Mille-pattes par exemple.

TRANSMUTATION DU MÉTAL EN BOIS (Altération)

Niveau : *7*
Portée : *8''*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Un objet en métal*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *9 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : ce sort permet au druide de transformer un objet de métal en bois. Le volume transformable est égal à un maximum de 80 po en poids par niveau du druide. Les objets magiques en métal n'ont que 10% de chance d'être affectés par ce sort. Même le sort *dissipation de la magie* ne peut inverser les effets de ce sort. Ainsi, une porte de métal changée en bois restera toujours en bois.



LES SORTS DE MAGICIEN

Notes sur les sorts de magicien :

Les magiciens utilisent une plus grande variété de composantes matérielles que les autres classes de lanceurs de sorts, c'est-à-dire les clercs et les druides. Certaines composantes seront difficiles à trouver et/ou coûteuses, mais des sorts alternatifs pourront être choisis.

Le temps d'incantation relativement court de certains sorts avec composante matérielle s'explique par le fait que le magicien a choisi le sort qu'il va lancer et que les composantes matérielles sont à portée de la main, dans des poches ou des petits sacs. Si ce n'est pas le cas, il peut y avoir un délai supplémentaire, en rapport avec la situation. Il est possible, pour le MD, de considérer le temps de jeu et le temps réel comme étant le même. Si le choix d'un sort prend 6 secondes, un segment de jeu se sera effectivement écoulé. Le fait de rechercher une composante dans ses poches ou des sacs peut prendre 5 segments (30 secondes).

Des composantes matérielles de remplacement peuvent être autorisées. La décision appartient au MD. Mais ceci peut entrainer une diminution de l'efficacité du sort : portée, durée, zone d'effet, etc. En général, les applications multiples ou réversibles d'un sort doivent être choisies par le magicien pendant la mémorisation et pas au moment de lancer le sort. Consultez le MD à ce sujet.

TOURS MINEURS

Les tours mineurs sont les sorts étudiés et utilisés par les apprentis magiciens et illusionnistes durant leur long, rigoureux et fastidieux apprentissage qui les a conduit à la maîtrise de l'utilisation de la magie. Un apprenti magicien ou illusionniste est capable d'utiliser 1 tour mineur par jour en tant que Néophyte de niveau 0 (-2000 xp à -1001 xp), 2 tours mineurs par jour en tant qu'Initié de niveau 0 (-1000 xp à -501 xp) et 3 tours mineurs par jour en tant qu'Apprenti de niveau 0 (500 xp à -1 xp). Les tours mineurs doivent être mémorisés comme les sorts.

La plupart des tours mineurs sont de simples petits sorts sans grand effet, aussi, lorsque les personnes atteignent le 1er niveau de magicien ou d'illusionniste, la connaissance et les informations concernant cette magie mineure sont écartées au profit des sorts bien plus puissant alors accessibles. Cependant, un magicien ou un illusionniste peut choisir de mémoriser jusqu'à 4 tours mineurs à la place d'un sort de niveau 1. Cela suppose que le magicien ou l'illusionniste ait conservé son livre de tours mineurs – un grimoire de la taille d'un livre de sorts [81].

Tous les tours mineurs sont de niveau 0, ont une portée de 1'', ont généralement une petite zone d'effet, requièrent seulement des composantes verbales et somatiques légère et simple et s'incantent très rapidement (1/10 à ½ segment). Seuls les tours mineurs qui impliquent des créatures vivantes autorisent un jet de protection. Les individus en état de concentration extrême (comme pour une incantation) ne voient pas leur concentration brisée par les tours mineurs affectant les personnes. Les effets des tours mineurs, ainsi que les gens et les objets affectés par un tour mineur, n'émettent qu'une très faible aura magique.

L'incantation des Tours Mineurs :

Les tours mineurs s'incantent de la même manière que les sorts. À noter que malgré leur temps d'incantation très court et la simplicité de leurs composantes, 2 tours mineurs seulement peuvent être incantés en un round par un seul magicien (ou illusionniste) ou apprenti. De plus, le segment auquel est incanté le tour mineur dans le round dépend des facteurs habituels : surprise, initiative, et ainsi de suite. Une fois que le premier tour mineur est incanté, le lanceur du sort doit lancer un d4 pour déterminer combien de segments plus tard il sera capable d'incanter un éventuel second tour mineur. Un magicien ou illusionniste ne peut pas incanter à la fois un sort et un tour mineur pendant le même round, aussi court que soient les temps d'incantation. Les tours mineurs sont regroupés en six catégories selon leurs effets – *utilitaires, inversés, prestidigitation, affectant les personnes, personnels et bruitages* – plus une septième, uniquement accessible aux illusionnistes, les *illusions mineures*. Les magiciens ont la possibilité de connaître des tours mineurs issus des 6 premières catégories et les illusionnistes des 7 catégories.

[81] Pour plus de détails, voir le Complément VII – Livres de sorts p.218.

TOURS MINEURS UTILITAIRES

COULEUR (Évocation)

Zone d'effet : *1 m^3* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : en utilisant ce tour, son lanceur apporte de la couleur à un objet. Il peut être utilisé pour restaurer les couleurs passées ou pour teindre quelque chose de déjà coloré en une autre teinte. Une étoffe délavée ou terne peut donc être ravivée, les pigments restaurés et même les cheveux ou la peau changés en une autre couleur. L'effet doit être renouvelé tous les 30 jours. La composante verbale est un bourdonnement et la composante somatique est un mouvement de va et vient ou de torsion avec la main.

COUTURE (Altération)

Zone d'effet : *Spéciale* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : ce tour mineur permet d'effectuer magiquement un travail de couture dans du tissu ou du cuir. Il en réalisera de nouveaux ou en réparera d'anciens. Environ 18 m de tissu peut ainsi être cousus, mais seulement 1,80 m de cuir. La couture ainsi créée n'est ni plus solide ni plus fragile qu'une couture créée sans magie. Un vers est récité tandis que la main effectue le geste de coudre.

DÉPOUSSIÉRAGE (Abjuration)

Zone d'effet : *10'' de rayon* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : ce tour mineur enlève la poussière fine et les petites particules granuleuses reposant sur des surfaces exposées telles que sols, murs, étagères, etc. La matière ainsi retirée est transportée ailleurs, mais ceci n'empêche absolument pas que de la nouvelle poussière ne se redépose plus tard. Ce tour mineur ne peut pas être utilisé sous l'eau. La composante verbale est une aspiration continue et la composante somatique un mouvement de va et vient de la main.

DOUCEUR (Évocation)

Zone d'effet : *Un objet* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : ce tour mineur est le même qu'*épice* (voir p.114), si ce n'est que le résultat est l'évocation d'un élément sucrant : sucre, miel ou même sirop. Les composantes sont un bruit de bourdonnement et un geste de remuement.

ÉCLAT (Altération)

Zone d'effet : *Un objet* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : semblable au tour mineur *lustre* (voir p.114), *éclat* permet au lanceur de retirer les ternissures, la rouille, la corrosion, le tartre et autres substances similaires de l'objet ciblé. Ce tour mineur donne alors l'éclat et la brillance d'un miroir à un objet qui peut en être doté, rendant sa surface polie et immaculée. Une pièce de joaillerie, par exemple, pourrait être rendue plus attirante, et les gemmes (et seulement elles) d'une telle pièce pourraient même prendre de la valeur : si la valeur de base de la (ou des) gemme(s) d'une pièce de joaillerie a initialement été sous-estimée, et qu'un tour mineur d'*éclat* est utilisé dessus, son possesseur pourra (s'il le désire) vérifier si la valeur de la (ou des) gemme(s) a changé. (Le MD devra alors effectuer un nouveau tirage sur la table « Accroissement ou baisse de valeur par rapport à la valeur de base » qui se trouve page 22 du **Guide du Maître**, avec un modificateur de -1 sur le dé). Aucune gemme ne peut être réévaluée de cette manière plus d'une fois. Un seul objet n'excédant pas 1 m^3 peut être traité par ce tour mineur. Les composantes sont les mêmes que pour le tour mineur *lustre*.

EMBALLAGE (Altération)

Zone d'effet : *1 m³* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : quand un tour mineur *emballage* est utilisé, son lanceur crée un emballage solide et robuste autour de la cible – quelques herbes aromatiques, un tas de farine, un ballot de tissu, etc. La matière créée par le tour mineur est d'un type approprié et d'une épaisseur adaptée à l'objet(s) à emballer. Ainsi, quelques onces de poudre fine seront emballées dans une toile cirée, des gemmes dans une enveloppe comme du feutre, un repas dans une nappe, ainsi de suite… L'*emballage* peut être défait normalement, mais l'incantateur peut simplement lui ordonner de s'ouvrir ; ce tour mineur est souvent employé pour envelopper les composantes matérielles d'un sort. Le lanceur du tour prononce le type d'emballage désiré tandis qu'il effectue un mouvement de pliage avec ses mains.

ÉPICE (Évocation)

Zone d'effet : *Un objet* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : à la différence du tour mineur *saveur*, la magie de celui-ci épice réellement la nourriture ou la boisson. Ainsi, du gingembre, du poivre et des épices similaires peuvent être ajoutées pour donner de la saveur et du goût (ou les masquer). Des aromates telles que des feuilles de laurier, de l'ail, du persil et ainsi de suite peuvent de même être évoquées par ce tour mineur. La quantité est suffisante pour épicer de la nourriture ou de la boisson pour environ une douzaine de personnes. Les épices (ou aromates) apparaissent au dessus de l'objet ciblé, sous forme de fine poudre ou de paillettes, puis lui tombent dessus, et ajoutent leur substance au plat ou à la boisson. Une comptine fredonnée fait office de composante verbale tandis que la main fait un geste d'effritement et de saupoudrage.

EXTERMINATION (Abjuration)

Zone d'effet : *1 petite créature* Temps d'incantation : *1/10 segment*

Explication/Description : l'utilisation de ce tour mineur permet au magicien de tuer un petit nuisible comme une mouche, une souris, un rat, un cafard ou similaires. Le tour s'utilise à l'intérieur comme à l'extérieur. Si la cible est vraiment très petite, une zone allant jusqu'à 15 dm³ peut être débarrassée de ces nuisibles. Ce tour mineur fonctionne contre les créations magiques et les créatures de taille normale réduites à une taille d'insecte, mais n'a aucun effet sur des créatures métamorphosées et les êtres enchantés de manière semblable. La composante somatique est un doigt pointé tandis que l'incantateur émet un léger « zzzt ».

GERMINATION (Altération)

Zone d'effet : *1 m³* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : grâce à ce tour mineur, son lanceur provoque une accélération de la croissance des plantes, plus particulièrement en ce qui concerne la germination des semences. Une fois incanté, le tour mineur provoque la germination de graines, une croissance de 2 à 3 cm des jeunes pousses, la floraison de bourgeons, etc. Ce tour mineur peut faire mûrir les fruits et les légumes (ou les passer de l'état mûr à l'état pourri). L'incantateur émet un son susurrant tandis que sa main effectue des mouvements de binage.

HUMIDIFICATION (Évocation)

Zone d'effet : *1 m³* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : quand ce tour mineur est lancé, la zone concernée est imprégnée d'une moiteur (comme celle d'un brouillard) qui rend humide au toucher tout ce qui se trouve dedans. Ceci peut s'avérer utile pour des tas de choses. Comme par exemple le fait que cela rend les parchemins et autres objets similaires difficiles à enflammer. Tout ce qui se trouve dans la zone d'effet du tour mineur d'*humidification* sera enveloppé d'un léger brouillard et tous les objets dans ce brouillard, quoique toujours visibles, perdront de leur netteté. Ce tour mineur ne peut pas être utilisé sous l'eau. La composante verbale est un hululement grave ou une comptine fredonnée et la composante somatique est un geste de la main vers le haut, avec les doigts croisés.

LUSTRE (Altération)

Zone d'effet : *Un objet* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : quand ce tour mineur est utilisé, son lanceur polit et redonne magiquement son *lustre* à des matériaux tels que du bois, du métal, de la pierre, du cuir ou de la céramique. Bien sûr, l'objet ciblé doit être relativement propre pour que ce tour mineur puisse fonctionner. L'objet affecté doit être de taille raisonnable : un sol d'une surface maximale de 90 m², une armoire, etc. Il fonctionne d'autant mieux que l'objet est petit, comme par exemple des bottes, des miroirs, des récipients en cristal, etc. L'incantateur fredonne une comptine tandis qu'il effectue un mouvement de lustrage.

NETTOYAGE (Abjuration)

Zone d'effet : *3 m²* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : ce tour mineur permet à son incantateur de retirer les taches, la saleté et les détritus des sols, des murs, des fenêtres, de la vaisselle, etc. La surface ciblée est alors impeccable, mais il faut faire attention pour ne pas retirer les pigments colorés et substances similaires, ainsi un seul type de substance sera généralement traité avec une application. La composante verbale est un faible souffle d'air et la composante somatique est un mouvement circulaire de la main.

NŒUD (Altération)

Zone d'effet : *Un objet* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : le lanceur de ce tour mineur fait se nouer solidement les deux extrémités de l'objet ciblé – un fil, un ficelle, une corde, un cordon ou même un câble – ou se nouer les extrémités de deux objets similaires se trouvant à moins de 30 cm l'un de l'autre. Le nœud obtenu doit être un nœud normal comme un nœud carré, un demi-nœud d'attelage, ou toute autre sorte de nœud normal désiré. Le lanceur du tour mineur prononce le nom du nœud en dressant trois doigts.

RAFRAICHISSEMENT (Enchantement/Charme)

Zone d'effet : *Un objet* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : grâce à ce tour mineur, son lanceur donne une nouvelle vie ou apporte de la fraîcheur à l'objet désiré. La magie s'applique à la nourriture et aux boissons comme le lait, la bière, la viande ou les légumes crus. Elle fonctionne aussi avec les légumes cuisinés, les fleurs, les herbes, etc. Bien que la magie aille jusqu'à retirer la pourriture superficielle, qu'elle ravive les fleurs fanées et ainsi de suite, elle n'est pas aussi efficace qu'un sort de *purification de l'eau et des aliments* et ne dure qu'une heure. La cible doit être de taille relativement petite, c'est-à-dire un tonnelet de boisson, un mouton, un boisseau[82] de légumes, etc. Utilisé sur une créature affectée par une magie telle que *purification de l'eau et des aliments*, le tour mineur inflige 1-4 points de dégâts. La composante verbale consiste à produire le son « mmmmmmmm », tandis que la main effectue un symbole mystique en formant un cercle avec l'index et le pouce, les autres doigts étant tendus et écartés.

RASSEMBLEMENT (Altération)

Zone d'effet : *1 m²* Temps d'incantation : *1/6 segment*

Explication/Description : ce tour mineur permet au magicien de rassembler de nombreux petits objets en une pile ou un tas. Par exemple, si des clous, des noisettes, des papiers ou des objets semblables sont éparpillés, la magie pourra les rassembler. Le tour mineur peut être utilisé de façon sélective,

[82] 1 boisseau = environ 35 dm³

mais seuls les objets du type sélectionné seront rassemblés au moyen d'un *rassemblement*.

RÉCHAUFFEMENT (Évocation)

Zone d'effet : *cube de 30 cm d'arête* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : ce tour mineur est le même que *refroidissement*, sauf qu'il provoque le *réchauffement* d'un liquide ou d'un solide. La température augmentera d'environ 5°C. Le tour mineur ne modifiera jamais la température normale de créatures vivantes. La composante verbale est un son comme « ehhhh » tandis que l'incantateur se frotte vigoureusement les mains.

REFROIDISSEMENT (Évocation)

Zone d'effet : *cube de 30 cm d'arête* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : un tour mineur de cette nature permet au magicien d'abaisser d'environ 5°C la température d'une substance, non vivante, liquide ou solide. L'effet du refroidissement ne dure qu'un instant, après lequel la température remonte lentement à son niveau normal. La composante verbale est un léger sifflement et la composante somatique est un geste du pouce vers le bas.

SALAGE (Évocation)

Zone d'effet : *Un objet* Temps d'incantation : *1/6 segment*

Explication/Description : le tour mineur provoque un saupoudrage de sel fin apparaissant magiquement et tombant sur l'objet ciblé – un ragoût ou un baril rempli d'un stock de poissons à conserver. L'objet doit être de taille raisonnable – jusqu'à une zone d'approximativement 25 cm^2 ou environ 100 litres de liquide. Des précautions doivent être prises pour éviter de trop saler si l'objet concerné est très petit ou pas assez s'il est trop grand. Les créatures sur lesquelles le sel a un effet négatif (comme une limace géante) reçoivent 1-4 points de dégâts dus à ce tour mineur. Incanté sous l'eau, ce tour mineur créera une petite quantité d'eau salée, environ ½ litre ; à moins d'être renfermée, l'eau salée se dispersera rapidement dans l'eau l'entourant. La composante verbale est le bruit d'un baiser tandis que la main effectue le geste de saupoudrer.

SAVEUR (Enchantement/Charme)

Zone d'effet : *Un objet* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : ce tour mineur permet au magicien de donner à la cible une saveur différente, meilleure ou plus intense. Une simple bouillie pourra ainsi avoir le goût d'une bisque de homard, mais l'enchantement n'affectera ni la qualité ni la salubrité. De la nourriture avariée restera avariée ; une boisson empoisonnée le restera (bien qu'un goût trahissant la présence du poison puisse ainsi être masqué). La composante verbale est un bruit de baiser et la composante somatique est le geste de mélanger.

SÉCHAGE (Abjuration)

Zone d'effet : *1 m^3* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : ce tour mineur enlève l'humidité et l'excès de buée des matériaux qui se trouvent dans la zone d'effet. C'est très utile pour les vêtements, les herbes et les travaux de nettoyage. Ce tour mineur ne peut pas être utilisé sous l'eau. La composante verbale est similaire à celle du tour mineur *humidification*, et la composante somatique est un mouvement d'essorage réalisé avec les deux mains.



TOURS MINEURS INVERSÉS

AIGREUR (Évocation)

Zone d'effet : *Un objet* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : quand ce tour mineur est utilisé, l'incantateur donne à de la nourriture ou à de la boisson une saveur aigre, comme celle du vinaigre. Bien qu'il soit typiquement utilisé pour gâcher du vin, de la bière ou des pâtisseries, le tour mineur *aigreur* peut être employé à des fins utiles. La magie provoque réellement l'apparition d'environ ½ litre (maximum) de vinaigre au dessus de l'objet. Ceci peut être effectué au dessus d'un récipient vide qu'on souhaiterait voir rempli d'un tel liquide. L'évocateur pince la bouche et émet un son du style « whouch », tandis qu'il serre le poing.

CAILLAGE (Enchantement/Charme)

Zone d'effet : *Un objet* Temps d'incantation : *1/6 segment*

Explication/Description : ce tour mineur a des effets plus larges que son nom le laisse entendre, puisqu'il affecte en fait plusieurs aliments et boissons. La magie fait cailler le lait et accélère la détérioration ou le flétrissement, mais ne provoque pas la *corruption de l'eau et des aliments* comme le sort du même nom. L'effet sur l'objet est permanent. À part cela, il est similaire au tour mineur *rafraichissement*. L'incantateur imite le bruit d'un vomissement tandis qu'il pointe son pouce vers le bas.

CROISSANCE CAPILLAIRE (Altération)

Zone d'effet : *Un objet* Temps d'incantation : *1/10 segment*

Explication/Description : bien qu'il ne fasse pas vraiment partie des tours mineurs utilitaires que les apprentis inversent par malice, on ne peut pas dire qu'il soit généralement utilisé dans un but louable. Il provoque la croissance des cheveux, de la fourrure ou de ce qui ressemble à des cheveux, en les allongeant et en les épaississant. Ainsi, des cheveux, une pèche[83], une barbe ou un chat peuvent être affectés. La croissance augmente la longueur de 5-30 cm. La matière affectée doit être taillée ou coupée pour annuler l'effet du tour mineur. Ce tour mineur peut être inversé pour raccourcir ou carrément raser, mais cet usage n'est guère courant, car sur un matériau déjà court (moins de 2,5 cm), la magie empêche la croissance pendant 2-12 jours. Le lanceur du tour mineur doit émettre un bruit de coupe tandis qu'il effectue des mouvements de massage pour la croissance, ou des mouvements de ciseaux pour l'effet inverse.

DÉNOUAGE (Altération)

Zone d'effet : *Un objet* Temps d'incantation : *1/3 segment*

Explication/Description : cette permutation du tour mineur *nœud* est simplement son inverse. L'incantateur choisit un objet – fil, ficelle, corde, etc. – qui est noué. Le tour mineur défait le nœud. À noter que le tour mineur *dénouage* peut annuler un tour mineur d'*emmêlement*. Le tour mineur ne déferra pas simultanément un *nœud serré* ET un nœud normal (ou créé par le tour *nœud*), mais il fera disparaitre le premier, ne laissant alors que le nœud normal. Ce tour mineur n'a aucun effet sur les objets magiques. Les composantes somatiques et verbales varient en fonction du résultat désiré. En général, un bruit de détonation (pan !) est émis par l'incantateur tandis qu'il bouge ses mains comme s'il défaisait un nœud ou s'il cassait une ficelle.

EFFILOCHAGE (Altération)

Zone d'effet : *Spéciale* Temps d'incantation : *1/10 segment*

Explication/Description : ce tour mineur est l'inverse de *couture*. Il ne fonctionne que s'il y a déjà un fil tiré ou cassé dans la couture ou dans le tissu à affecter ou si le matériau a été magiquement recousu par le tour mineur approprié. Dans ce dernier cas, l'*effilochage* fonctionne toujours, sauf si la cible elle-même est magique, comme par exemple un *sac de contenance*, une

[83] Admettons qu'une pêche soit velue, mais bon...

cape de protection, des *bottes elfiques*, etc. Le nom du tour mineur est prononcé tandis que les doigts effectuent le geste de cueillir.

EMMÊLEMENT (Altération)

Zone d'effet : *Un objet* Temps d'incantation : *1/6 segment*

Explication/Description : variation du tour mineur *nœud*, cette magie permet au jeteur de sort de provoquer l'emmêlement de matériaux fins comme du fil, des cheveux, de l'herbe basse etc. en les tortillant et en les enchevêtrant. Ceci ne fonctionne pas sur des matériaux plus épais comme de la corde. Démêler le matériau affecté prend 3-12 rounds, à moins que ce ne soit fait de manière brutale – ce qui cassera le matériau, le brisera ou le déchirera en morceaux, etc. Le tour mineur peut emmêler plusieurs matériaux différents entre eux, comme de l'herbe et de la ficelle, des cheveux et du fil, et ainsi de suite. L'incantateur produit un son de bourdonnement et fait le geste de mélanger avec un doigt.

FLÉTRISSEMENT (Enchantement/Charme)

Zone d'effet : *Un objet* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : inverse de *rafraichissement*, ce tour mineur n'affecte que les végétaux – qu'ils aient été cueillis ou soient encore en terre. Ainsi, une plante peut se flétrir (voire se faner si elle n'est pas très saine) ou un bouquet de fleurs coupées peut s'affaisser ou se pencher. La composante verbale est un bourdonnement allant decrescendo, tandis que l'index décrit doucement une courbe descendante.

NŒUD SERRÉ (Altération)

Zone d'effet : *Un objet* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : ce tour mineur est une variation du tour mineur *nœud*. Il fera se nouer un fil, un ficelle, une corde, un cordon de manière à ce qu'il soit très difficile de le dénouer. 2-8 rounds, moins le bonus de dextérité à la réaction, seront nécessaires pour défaire le nœud. Cela fonctionne même sur du matériel déjà affecté par un tour mineur de *nœud*, mais pas sur des cordes magiques, ni sur des cordes tenues en main par des personnages ou des créatures, ni sur du fil tendu tel que la corde d'un arc. Le lanceur du tour mineur émet le son « zzzz » pendant qu'il bouge son bras vers l'avant en effectuant un mouvement de torsion du poignet.

POUSSIÈRE (Évocation)

Zone d'effet : *10' de rayon* Temps d'incantation : *1/6 segment*

Explication/Description : grâce à ce tour mineur, son lanceur provoque le dépôt d'un film de poussière et de crasse sur toutes les surfaces exposées dans la zone d'effet. Ce tour mineur ne peut pas être utilisé sous l'eau. La composante verbale consiste en un bourdonnement grave émit pendant que les mains sont secouées.

RENVERSEMENT (Altération)

Zone d'effet : *Un récipient* Temps d'incantation : *1/6 segment*

Explication/Description : opposé au tour mineur *rassemblement*, ce tour mineur permet au magicien de faire se répandre le contenu d'un récipient. Le récipient ciblé est vraiment renversé par le tour mineur mais comme la magie du tour mineur n'est pas puissante, elle n'affecte pas les récipients magiques ou ceux de plus de 4 dm^3. Les solides ou les liquides contenus dans le récipient ciblé s'éparpilleront au dehors de ce dernier s'il n'est pas fermé ou capsulé[84] de façon sûre. Pour mettre la magie en œuvre, l'incantateur émet le bruit « hou-ho » tandis qu'il effectue un geste brusque de la main.

[84] Je vous assure que ce verbe existe en français.

SOUILLURE (Évocation)

Zone d'effet : *3 m^2* Temps d'incantation : *1/6 segment*

Explication/Description : opposé au tour mineur *nettoyage*, il permet au magicien de salir, de tâcher ou de souiller les murs, le sol, la vaisselle, les vêtements, etc. La composante verbale est un bruit de crachat effectué tandis que les pieds sont trainés et tapés.

TERNISSEMENT (Altération)

Zone d'effet : *Un objet* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : inverse d'*éclat*, ce tour mineur recouvre de rouille, de corrosion, de vert de gris, ou autres, un objet naturellement sujet à ce ternissement. L'objet ne doit pas être d'un volume supérieur à 1 m^3. La composante verbale est un bruit de crachat tandis que la main exécute un mouvement de saupoudrage.

TOURS MINEURS DE PRESTIDIGITATION

CHANGEMENT (Altération)

Zone d'effet : *Un objet* Temps d'incantation : *1/10 segment*

Explication/Description : le tour mineur *changement* permet à son lanceur d'altérer la forme de petits objets de nature minérale. La magie fonctionne sur le verre, le métal, la pierre, etc. Un objet plat peut être changé en barre, un tube en sphère, etc. Une pièce de monnaie peut ainsi être changée en anneau. De la même façon, du verre peut être changé en cristal, du plomb en argent, du cuivre en or, etc. En revanche, la magie des objets magiques est trop puissante pour que ce tour mineur puisse les affecter. Le changement reste effectif pendant seulement 1 round. Si quelqu'un d'autre touche l'objet en question, la magie de ce dernier peut être affectée : celui qui touche l'objet lance un jet de protection contre les sorts et s'il est réussi, le tour mineur est dissipé. Les composantes du tour mineur *changement* sont les mêmes que celles du tour mineur *transformation*.

DISSIMULATION (Illusion/Fantasme)

Zone d'effet : *Un objet* Temps d'incantation : *1/10 segment*

Explication/Description : ce tour mineur permet au magicien de cacher magiquement un objet de pratiquement n'importe quelle taille pour un court instant. Ce tour mineur produit un enchantement sur l'objet ciblé de façon à ce qu'il devienne invisible pour tous ceux qui se trouvent face au magicien. À noter que la magie n'affecte pas les sons et que par conséquent si un coq en train de chanter est rendu invisible, son chant sera toujours audible. De la même manière, si un éléphant est dissimulé par le tour mineur, le bruit de ses pas, son barrissement ou même sa respiration pourraient être entendus. La magie ne fonctionnera pas pour les spectateurs qui se trouvent sur les côtés ou derrière le lanceur du tour. Le tour mineur dure 1 tour sur un objet de 3 m^3 ou moins. La durée est ensuite réduite d'un round par tranche supplémentaire de 3 m^3 de volume à dissimuler, jusqu'à un maximum de 30 m^3, pour une durée de 1 round. Au-delà de 30 m^3, la durée est réduite de 1 segment par tranche supplémentaire de 3 m^3 ; c'est-à-dire que le tour mineur *dissimulation* aura une durée de 9 segments pour 33 m^3, 8 segments pour 36 m^3, 7 segments pour 39 m^3, 6 pour 42, 5 pour 45, 4 pour 48, 3 pour 51, 2 pour 54 et 1 pour 57. Tout ce qui fait plus de 57 m^3 disparaitra et réapparaitra immédiatement, au mieux. La composante verbale est un mot d'activation comme « abracadabra » tandis que la main fait une passe sur le devant de l'objet. Le lanceur du tour mineur peut l'annuler simplement en prononçant à nouveau le mot d'activation.

DISTRACTION (Enchantement/Charme)

Zone d'effet : *Spécial* Temps d'incantation : *1/3 segment*

Explication/Description : au moyen de ce tour mineur, le jeteur de sort fait regarder vers une zone de son choix tout ceux qui sont en train de surveiller ou de guetter. La zone doit être sur la droite ou sur la gauche du lanceur du

tour mineur, et à une distance maximum de 3 m. Ainsi l'incantateur peut par exemple inciter des observateurs à regarder sa main droite puis ensuite vers un endroit situé à quelques pas de distance et dans la direction duquel il pointe le doigt, pendant qu'avec sa main gauche il en profite pour faire quelque chose qui passera alors inaperçu. Les individus au dessus du niveau 0, ou avec au moins 1+1 DV *et* un niveau d'intelligence supérieur à *faible*, ont droit à un jet de protection. Le tour mineur *distraction* ne dure que 1 segment. L'incantateur prononce un mot ou une phrase attirant l'attention et fait signe vers la droite ou la gauche pour accomplir le tour mineur.

EMPALMAGE (Illusion/Fantasme)

Zone d'effet : *Un petit objet* Temps d'incantation : *1/10 segment*

Explication/Description : ce tour mineur permet au magicien d'escamoter un petit objet dans sa main sans que cela ne se voie. La magie crée une copie illusoire de l'objet à empalmer[85], de manière à ce que l'original puisse être pris alors qu'il est sous l'effet d'une forme du tour mineur *dissimulation* (qui fonctionne dans ce cas quelque soit la position de l'observateur). La copie illusoire de l'objet empalmé ne dure qu'un segment, aussi doit-elle être couverte ou masquée, ou sinon tous les spectateurs la verront disparaitre passé ce délai. Un mot spécial est prononcé tandis qu'un doigt est pointé vers l'objet à empalmer. Le lanceur du tour mineur peut alors s'emparer du véritable objet tandis qu'il ne semblera que toucher ou manipuler la copie illusoire.

PRÉSENTATION (Altération)

Zone d'effet : *Un petit objet* Temps d'incantation : *1/6 segment*

Explication/Description : le tour mineur *présentation* permet à son lanceur de faire venir dans sa main n'importe quel petit objet ou série d'objets qui se trouve dans un rayon de 60 cm autour de lui. Le ou les objets apparaissent magiquement dans la main du magicien alors qu'il tourne sa paume vers le haut ou vers le bas avec emphase, en prononçant le mot clé pour déclencher la magie. Si un objet aussi gros qu'une carafe est ainsi présenté, le tour mineur est « épuisé », mais jusqu'à une douzaine de pièces de monnaie peuvent venir dans sa main avant que le tour mineur ne cesse. Le lanceur du tour mineur doit connaitre la nature exacte et l'emplacement du ou des objets à présenter. S'ils se trouvent sur une autre personne, un jet de protection doit être effectué par cette dernière, à moins qu'ils ne soient placés en évidence et bien visibles.

TRANSFORMATION (Altération)

Zone d'effet : *Un objet* Temps d'incantation : *1/10 segment*

Explication/Description : grâce à ce tour mineur, l'incantateur transforme un petit objet en un autre. Seuls les plantes et les animaux sont affectés et le changement doit s'opérer dans le même monde[86]. Par conséquent, un morceau de parchemin peut être changé en un carré de tissu aux couleurs vives, puis le tissu peut être transformé en une rose par l'utilisation d'une deuxième *transformation*. De la même façon, un oiseau peut être transformé en chauve-souris, la chauve-souris en écureuil volant par l'application d'une autre *transformation*, et ainsi de suite. Chaque transformation requiert une application du tour mineur. Le tour mineur ne provoque pas de modification de taille/volume de plus de 50%, en plus ou en moins, et la durée de base de l'effet est de 1 tour. Si le changement est radical, la durée sera alors réduite en fonction ; c'est-à-dire que la transformation d'un objet non-vivant en un objet vivant ne durera que 1 round. D'un autre côté, une altération très légère comme un changement de couleur pourra durer une journée, voire plus. Il n'y a aucun jet de protection contre les sorts à effectuer du moment que seules de petites créatures normales, non magiques et à l'intelligence animale sont concernées. Un mot magique est généralement prononcé tandis que la main effectue une passe au dessus de l'objet à affecter.



[85] Empalmer est un exercice de prestidigitation.
[86] De végétal à végétal ou d'animal à animal.

TOURS MINEURS AFFECTANT LES PERSONNES

BÂILLEMENT (Évocation)

Zone d'effet : *Une créature* Temps d'incantation : *1/6 segment*

Explication/Description : un tour mineur de *bâillement* fait ressentir à la victime une brève envie de somnoler qui provoque en réaction un bâillement. Si le jet de protection est réussi, la cible n'est aucunement affectée par le tour. Un échec, au contraire, force la victime à bailler immédiatement, mais la sensibilise en plus à un sort de *sommeil*. Pendant le reste du round au cours duquel *bâillement* est incanté ainsi que durant le round suivant, la victime s'endormira profondément automatiquement si un sort de *sommeil* lui est lancé. Par conséquent, une créature supplémentaire sera vulnérable au sort *sommeil* s'il concerne des créatures de moins de 4 DV. Si des créatures de 4+1 à 4+4 DV sont concernées, il existe alors une chance d'affecter deux créatures avec le sort *sommeil*. Même une créature jusqu'à 5+2 DV peut être affectée par un sort *sommeil* si elle a préalablement été la victime d'un tour mineur *bâillement*, mais les effets du sort de *sommeil* seront déterminés par un tirage comme si la victime avait 4+1 à 4+4 DV ; c'est-à-dire qu'il y a 50% de chance qu'elle ne soit pas affectée[87]. L'incantateur fredonne une berceuse pendant qu'il mime le geste de bercer avec ses deux mains en coupe.

CLIGNEMENT (Évocation)

Zone d'effet : *Une créature* Temps d'incantation : *1/10 segment*

Explication/Description : ce tour mineur permet au magicien de faire cligner de l'œil, ou des yeux, sa victime. Bien sûr, la réaction de clignement n'est que momentanée et ne dure pas plus d'une demie seconde. Un jet de protection réussi indique que seul un œil cligne ou que le tour mineur n'a aucun effet dans le cas d'une créature n'ayant qu'un œil. La composante verbale est un mot magique prononcé doucement (comme « hat-cha-cha »), tandis que l'incantateur claque des doigts.

CLIN D'ŒIL (Enchantement/Charme)

Zone d'effet : *Une personne* Temps d'incantation : *1/10 segment*

Explication/Description : grâce à ce tour mineur, son incantateur peut faire faire un clin d'œil à sa victime. Un jet de protection réussi indique que le clin d'œil est rapide et à peine perceptible, alors qu'un échec indique un clin d'œil très exagéré et prolongé. L'incantateur prononce une phrase magique (du genre « vingt-trois skidoo[88] ») pendant qu'il fait un clin d'œil imperceptible.

ÉTERNUEMENT (Évocation)

Zone d'effet : *Une créature* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : ce tour mineur provoque l'irritation des fosses nasales de la victime. À moins qu'elle ne réussisse un jet de protection contre les sorts, un éternuement se produira. Ce simple éternuement suffira à soulager l'irritation. Le lanceur du tour prononce le nom d'une substance irritante tandis qu'il se touche le nez.

[87] Comme cela ne semblait pas forcément toujours clair, voici le tableau à appliquer au sort de sommeil si une créature préalablement affectée par un *bâillement* fait partie des cibles du sort de *sommeil* :

Dés de vie des créatures	Nombre affecté par le sort	
Jusqu' à 1	5-17	(4d4+1)
1+1 à 2	3-9	(2d4+1)
2+1 à 3	2-5	(1d4+1)
3+1 à 4	2-3	(½d4+1)
4+1 à 4+4	1-2	(½d4)
4+5 à 5+2	0-1	(d4 : 1-2 = 0 ; 3-4 = 1)

[88] Difficile de traduire « twenty-three skidoo ». Skidoo est le titre d'une comédie d'Otto Preminger.

GRATTAGE (Évocation)

Zone d'effet : *Une créature* Temps d'incantation : *1/6 segment*

Explication/Description : un tour mineur de *grattage* fait éprouver à la victime une démangeaison agaçante sur une partie quelconque de son corps. À moins qu'elle ne réussisse un jet de protection, elle grattera involontairement cette démangeaison. Ce grattage ne durera cependant qu'une seconde et la démangeaison cessera immédiatement après. La composante verbale est le nom d'un parasite quelconque (pou, puce, etc.) prononcé en même temps que la zone de démangeaison est pointée du doigt.

HOCHEMENT (Évocation)

Zone d'effet : *Une personne* Temps d'incantation : *1/10 segment*

Explication/Description : ce tour mineur fait involontairement hocher la tête de sa victime, à cause d'une contraction musculaire. L'effet est le même que si la victime approuvait de la tête, opinait du chef ou saluait. Un jet de protection réussi annule l'effet. Le lanceur du tour hoche imperceptiblement la tête pendant qu'il pointe son petit doigt vers la victime.

RIRE BÊTE (Enchantement/Charme)

Zone d'effet : *Une personne* Temps d'incantation : *1/3 segment*

Explication/Description : grâce à ce tour mineur, son lanceur peut faire involontairement pouffer de rire sa victime. La sonorité et la durée de cette réaction dépendent du jet de protection. Si la victime le rate, elle gloussera ou pouffera de rire pendant 2 à 3 secondes. Si elle réussit son jet de protection, seul un bref gloussement sera émis. La composante verbale est un simple mot ou une simple phrase (connue dans les cercles magiques comme « la chute ») prononcée pendant qu'un doigt est rapidement bougé de l'arrière vers l'avant.

ROT (Évocation)

Zone d'effet : *Une créature* Temps d'incantation : *1/10 segment*

Explication/Description : quand ce tour mineur est incanté, la personne ciblée rote involontairement. Un jet de protection est autorisé, mais seulement pour voir si l'éructation est étouffée ou sonore, un échec indiquant un rot très sonore et un succès signifiant que le son est relativement bas et étouffé. La composante verbale est un rot quasiment inaudible émit en même temps que la main du magicien presse son diaphragme.

TIC (Évocation)

Zone d'effet : *Une créature* Temps d'incantation : *1/3 segment*

Explication/Description : avec ce tour mineur, son lanceur provoque une contraction musculaire dans certaines parties des appendices de la victime – tête, cou, main, bras, pied, jambe, etc. Le mouvement compulsif sera perceptible, mais ne créera pas de grand inconfort ou de perte de contrôle ou de concentration chez la victime. Le tour mineur est annulé par un jet de protection réussi. L'incantateur doit prononcer le nom de la zone à affecter, pendant qu'il la regarde et qu'il mime un tic avec la main.

TOUX (Évocation)

Zone d'effet : *Une créature* Temps d'incantation : *1/3 segment*

Explication/Description : ce tour mineur permet au magicien de faire tousser sa cible de façon spasmodique. Si le jet de protection est réussi, la toux n'est qu'un bref toussotement qui ne perturbera généralement pas les autres activités. Un jet de protection raté indique que la victime est affectée par une quinte de toux sonore d'une durée de 1 à 3 secondes. La composante somatique est le geste de mettre sa main devant la bouche tandis que le bruit d'un bref halètement est émis.

TOURS MINEURS PERSONNELS

ABEILLE (Invocation)

Zone d'effet : *Une abeille* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : quand ce tour mineur est incanté, son lanceur invoque une abeille qui apparait dans la seconde. L'abeille apparaitra à n'importe quel endroit que regarde le lanceur du tour, à une distance maximale de 1'' de lui. L'abeille est, bien sûr, irritée et susceptible à 90% de piquer n'importe quelle créature vivante qu'elle trouvera devant elle. (Ce qui provoquera certainement une réaction violente de la victime qui viendrait à être piqué.) Ce tour mineur ne peut pas être utilisé sous l'eau. La composante verbale est un bourdonnement sourd effectué tandis que l'incantateur mime le vol d'un insecte avec son index.

ARAIGNÉE (Invocation)

Zone d'effet : *Une araignée* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : ce tour mineur, comme les tours *insecte*, *abeille*, *moustiques*, ou *souris*, invoque une petite araignée ordinaire, qui peut venir de n'importe où, à l'endroit désiré, jusqu'à 1'' du magicien. L'araignée invoquée sera généralement une araignée de jardin commune ou similaire, pas plus grande que 5 cm de diamètre, et généralement inoffensive. Il y a toutefois 5% de probabilités que la créature invoquée ait un venin puissant (veuve noire, loxosceles reclusa, etc.). Si l'araignée, agacée d'avoir été ainsi invoquée, est apparue sur une créature, elle mordra immédiatement cette dernière. Cela n'aura qu'un effet momentané, distrayant la victime pour 1 segment, dans le cas d'une araignée normale. Si l'araignée est d'une espèce très venimeuse, la victime devra réussir un jet de protection à +4. Une réussite indique que 1 point de dégât a été subi. Un échec signifie que la victime a reçu 2 points de dégâts et qu'elle se sentira nauséeuse et incapable d'agir normalement pour 1-4 jours à moins qu'un sort de *contrepoison* soit lancé pour neutraliser la toxine. (Un *ralentissement du poison* retardera les effets nauséeux d'une journée.) Pour incanter le tour mineur, l'incantateur prononce le mot « arachnide » tandis qu'il écarte ses doigts en les tortillant.

DÉVERROUILLAGE (Conjuration/Appel)

Zone d'effet : *Une serrure* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : ce tour mineur permet de conjurer une force invisible semblable à une clé, adaptée au mécanisme à ouvrir (ou à fermer). Le tour mineur *déverrouillage* n'affectera que les serrures simples, les plus basiques – typiquement celles qui ont des pennes ou des ressorts ou des dents. Les serrures avec des tambours rotatifs ou des leviers, comme les serrures à combinaison secrète, ne sont pas affectées par ce tour mineur. À noter que les mécanismes de fermeture simples munis de systèmes de protection complexes contre les passe-partout seront affectés par le sort. Pendant que l'incantateur prononce un mot ou une phrase en rapport avec les serrures (« toc-toc-doubletour » ou « cric-crac-dans-ma-baraque », etc.) il place ses doigts comme s'il tenait une clé et fait un mouvement de torsion.

DOIGT DE FEU (Altération)

Zone d'effet : *ligne de 15 cm* Temps d'incantation : *1/3 segment*

Explication/Description : le tour *doigt de feu* permet au magicien de projeter depuis son doigt un jet de flammes pouvant atteindre une quinzaine de centimètres en longueur. La flamme est très chaude et mettra facilement le feu aux matériaux combustibles comme le parchemin, les brindilles, du petit bois ou autres matières semblables, à condition que les matériaux soient relativement secs. La flamme persiste jusqu'à 1 segment. Pour donner naissance à la magie, l'incantateur prononce un mot de pouvoir sur le feu (comme « ron-son », « zip-po » ou le mot le plus vénéré « dun-hill »[89]), tend l'index et fait un mouvement de côté avec le pouce.

[89] Je vous jure que c'est bien ça. Je pense que le rédacteur devait fumer des cigarettes de cette marque qu'il allumait avec un zippo...

INSECTE (Invocation)

Zone d'effet : *Un insecte* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : cette variation du tour *abeille* permet au magicien d'invoquer un insecte rampant. La punaise ou le scarabée apparait de la même manière que l'abeille invoquée par le tour mineur du même nom. De la même façon, l'insecte rampant sera irrité et mordra, pincera ou attaquera d'une façon quelconque la créature qu'il trouvera, avec les conséquences appropriées. Ce tour mineur ne peut pas être utilisé sous l'eau. La composante verbale est le nom de l'insecte rampant désiré tandis que l'index du magicien effectue un mouvement de glissement et pointe vers la zone ou l'insecte doit apparaitre (jusqu'à 1'' maximum).

LUMIÈRE BLEUE (Conjuration/Appel)

Zone d'effet : *Sphère de 8 cm de diamètre* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : ce tour mineur permet au magicien de conjurer une petite sphère d'un éclat bleuté. La lumière a un effet sinistre lorsqu'elle est vue de loin, mais la sphère n'éclaire qu'une zone de 1,50 m autour d'elle. De plus, la *lumière bleue* n'est pas réfléchie au-delà de ce rayon. La lumière n'affecte ni l'infravision, ni l'ultravision. Quand le lanceur du tour récite un vers utilisant les mots « bleu » et « lumière » dans n'importe quelle combinaison, la *lumière bleue* apparait dans la paume de sa main ouverte et reste rayonnante jusqu'à ce qu'il cesse de se concentrer dessus.

MOUCHERONS (Invocation)

Zone d'effet : *27 dm³* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : un tour mineur de cette nature est similaire aux tours mineurs *abeille* et *insecte* décrits précédemment, sauf qu'il invoque un nuage de moucherons. La nuée se mettra immédiatement à voler autour de la tête de la créature la plus proche (qui ne doit pas se trouver à plus de 1'' du magicien) et, à moins que cette créature ne réussisse son jet de protection contre le poison, le nuage de moucherons la distraira pendant 1-4 segments avant de s'envoler ensuite au loin. Ce tour mineur ne peut pas être utilisé sous l'eau. La composante verbale est un bourdonnement produit avec la langue et le palais, tandis que l'incantateur pointe un doigt vers la zone dans laquelle doit apparaitre le nuage de moucherons.

NUAGE DE FUMÉE (Évocation)

Zone d'effet : *Nuage de 30 cm de dia.* Temps d'incantation : *1/3 segment*

Explication/Description : l'utilisation de ce tour mineur provoque l'apparition d'un véritable nuage de fumée à l'endroit voulu, situé jusqu'à une distance de 1'' du magicien, et qui s'élèvera ensuite comme le ferait un nuage de fumée normale, ou bien se dissipera, ceci selon le contexte. Le lanceur du tour mineur peut choisir la couleur de la fumée : blanc, gris, noir, brun, jaune ou vert. L'incantateur nomme la couleur de la fumée désirée pendant qu'il déplace sa main d'une position horizontale étendue vers une position verticale, puis expire une bouffée d'air.

PINCEMENT (Conjuration/Appel)

Zone d'effet : *Une créature* Temps d'incantation : *1/3 segment*

Explication/Description : grâce à ce tour mineur, son lanceur fait effectuer à un index et un pouce invisibles un pincement ou un tiraillement inoffensif mais agaçant, sur un endroit de la cible choisie qui se trouve dans un rayon de 1'' autour de lui. La partie du corps de la victime du *pincement* peut être : la joue, le nez, l'oreille, la barbe, la moustache ou la queue. L'effet du tour mineur ne perturbe pas l'incantation d'un sort, bien que le pincement puisse distraire une créature en la faisant chercher l'origine de cette contrariété. Un échec au jet de protection contre les sorts (pour les créatures ayant une intelligence en dessous de 7) ou l'échec d'un jet de 3d6 sous le score d'intelligence (pour les créatures avec une intelligence de 7 ou plus), signifie 1 segment de distraction. L'incantateur prononce une phrase magique (telle que « kitchy-kitchy-coo ») tandis qu'il effectue un mouvement de pincement et de tiraillement avec l'index et le pouce.

SOURIS (Invocation)

Zone d'effet : *Une souris* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : similaire aux tours mineurs qui invoquent une abeille ou un insecte, le tour mineur *souris* permet au magicien de faire apparaitre une souris jusqu'à une distance de 1'' de sa position. L'animal sera une souris des champs typique ou semblable à une autre espèce existante. Quand elle arrive, le lanceur du tour n'a aucun contrôle sur la souris et l'animal se comportera comme une souris normale dans cette situation. Ce tour mineur ne peut pas être utilisé sous l'eau. L'incantateur prononce un mot d'invocation (typiquement le nom d'un met apprécié par les souris) tandis qu'il place ses mains de manière à ce qu'elles ressemblent à des oreilles de souris.

TOURS MINEURS DE BRUITAGES

BOUM ! (Illusion/Fantasme)

Zone d'effet : *Spéciale* Temps d'incantation : *1/10 segment*

Explication/Description : illusion auditive, le tour mineur *boum* fait entendre à toute créature, dans un rayon de 1'' autour de la zone d'effet, le bruit d'un choc lourd mais assourdi, comme si quelque chose de grand venait juste de tomber de 30 cm. Un jet de protection contre les sorts réussi annule l'effet du tour mineur. Le lanceur du tour peut faire croire que le son vient de n'importe quel endroit situé dans un rayon de 1'' autour de lui. Le lanceur du tour mineur déglutit bruyamment, tandis qu'il désigne la zone de laquelle viendra le son en imaginant le « boum ».

CLIQUETIS (Illusion/Fantasme)

Zone d'effet : *Spéciale* Temps d'incantation : *1/10 segment*

Explication/Description : ce tour permet à son lanceur de créer l'illusion sonore d'un cliquetis métallique de chaînes. Sa direction et sa distance sont les mêmes que pour le tour mineur *gémissement* (voir plus loin). Le son dure jusqu'à 2 secondes. Chaque créature à moins de 1'' du son est autorisée à un tirage de jet de protection contre les sorts pour déterminer si elle entend le son illusoire. Le lanceur du tour mineur nomme le type de cliquetis dont il désire créer l'illusion tout en agitant vigoureusement une main.

GÉMISSEMENT (Illusion/Fantasme)

Zone d'effet : *Spéciale* Temps d'incantation : *1/6 segment*

Explication/Description : le tour mineur *gémissement* crée l'illusion sonore d'un cri désespérant émit d'un endroit situé jusqu'à 1'' de l'incantateur. Naturellement, chaque créature à portée d'ouïe est autorisée à effectuer un jet de protection contre les sorts. S'il est réussit, la créature n'entendra pas le bruitage. Le lanceur du tour mineur fait un léger gémissement dans sa gorge tandis qu'il pointe le doigt vers la zone d'où le son doit sembler provenir. Un récipient ou une porte n'affectent pas la portée et donc le gémissement peut être produit pour sembler venir de derrière une porte, de l'intérieur d'un coffre, etc.



GRINCEMENT (Évocation)

Zone d'effet : *Spéciale* Temps d'incantation : *1/6 segment*

Explication/Description : grâce à ce tour, l'incantateur évoque soit un bruit similaire à celui émit par une porte aux gonds rouillés que l'on ouvrirait lentement, soit le bruit produit par quelqu'un qui marche sur un plancher aux lattes grinçantes. Le premier bruitage dure 1/3 de segment ; le second dure ½

segment et semble se déplacer sur une distance de 3 mètres. Le lanceur du tour mineur émet un léger grincement avec sa gorge tandis qu'il utilise sa main pour faire le geste d'ouvrir ou bien ses doigt pour mimer le mouvement de marcher.

PAS (Illusion/Fantasme)

Zone d'effet : *Spéciale* Temps d'incantation : *1/6 segment*

Explication/Description : quand ce tour est utilisé, l'incantateur crée l'illusion de bruits de pas. Le son ressemble à celui d'un humain ou d'un humanoïde qui marche. Les bruits de pas peuvent être légers ou carrément bruyants. Ils peuvent s'approcher, s'éloigner ou encore sembler parallèle au déplacement d'une personne ou d'un groupe. Ils doivent commencer à 1'' du lanceur du tour, mais peuvent ensuite s'éloigner de lui jusqu'à une distance de 2'' ou s'approcher plus près que 1''. L'incantateur doit produire doucement des sons similaires à des bruits de pas tandis qu'il pointe son doigt vers la zone où ils doivent se produire initialement et subséquemment.

PLAINTE (Illusion/Fantasme)

Zone d'effet : *Spéciale* Temps d'incantation : *1/10 segment*

Explication/Description : ce tour mineur est le même que *gémissement* excepté que le son émit peut être soit une lamentation pitoyable, soit une plainte sinistre. Le son désiré est soit un son grave pour l'effet « hanté », soit un son aigu pour la lamentation.

SIFFLET (Évocation)

Zone d'effet : *Spéciale* Temps d'incantation : *1/6 segment*

Explication/Description : quand ce tour mineur est lancé, la magie produit un sifflement sonore ou faible. Un sifflement faible peut être perçu jusqu'à 3 m, alors qu'un sifflement sonore peut s'entendre jusqu'à 9 m. Le son peut être aigu, paraitre normal ou sonore, creux et étrange. Le lanceur du tour doit siffler doucement d'une manière similaire au son désiré, tandis qu'il regarde en direction de la zone d'où le son doit être émis, en tenant deux doigts près de sa bouche.

TOC-TOC (Évocation)

Zone d'effet : *10 dm²* Temps d'incantation : *1/6 segment*

Explication/Description : ce tour mineur permet à son lanceur d'évoquer une force invisible qui tapote ou frappe contre un objet solide – une porte, un couvercle, un sol, une table, un mur, une vitre ou n'importe quel autre objet solide. Le son se produira une, deux ou trois fois, en fonction du nombre de doigts que l'incantateur aura tendus. Il s'agit d'un son réel : les créatures à moins de 1'' l'entendront certainement si elles en sont capables. La composante verbale est un creux créé par la langue sur le palais ou une phrase clé prononcée doucement, tandis que les doigts font un mouvement de tapotement.



SORTS DE NIVEAU 1

AGRANDISSEMENT (Altération) Réversible

Niveau : *1*
Portée : *½''/niveau*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : ce sort provoque l'augmentation immédiate d'une créature ou d'un objet. *L'agrandissement* se fait au niveau de la taille et du poids. Il ne peut être lancé que sur un seul objet ou une seule créature. La portée du sort est de ½'' par niveau du magicien. *L'agrandissement* sur un être vivant est de 20% par niveau du lanceur de sort, avec une augmentation maximale de 200%[90]. *L'agrandissement* sur un objet est de 10% par niveau avec un maximum de 100%. La créature, ou l'objet, doit être vue pour que le sort soit effectif. Le volume maximum que le magicien peut affecter est de 270 dm³ pour les matières vivantes et de 135 dm³ pour les matières non-vivantes, par niveau du magicien. Les pouvoirs magiques n'augmentent pas avec le sort ; une épée +1, par exemple, restera toujours une épée +1, même si elle est plus grande ; un bâtonnet magique allongé à la taille d'un bâton ne pourra qu'accomplir ses fonctions normales ; une potion de grande taille requerra simplement l'absorption d'une plus grande quantité de liquide pour que ses effets magiques soient effectifs. En revanche, le poids, la taille et la force sont augmentée. Ainsi, une table bloquant une porte sera plus massive donc plus efficace, une pierre lancée sera plus lourde donc plus dangereuse (si le sort est lancé dessus juste avant l'impact), des chaînes seront plus grosses, des portes plus épaisses, une ficelle pourra devenir une corde et ainsi de suite. De la même façon, une personne de 3,60 m de haut pourra être comparée à un ogre tandis qu'une de 5,40 mètres sera semblable à un géant. L'inverse du sort, *rétrécissement*, annulera les effets d'un sort *d'agrandissement* ou réduira la taille des objets ou êtres vivants aux mêmes ratios que le sort normal[91]. Les victimes non-consentantes du sort ou de son inverse ont droit à un jet de protection qui, s'il est réussi, indique que le sort n'a eu aucun effet. La composante de ce sort est une pincée de poudre de fer.

ALARME (Évocation)

Niveau : *1*
Portée : *1''*
Durée : *2-8 tours + 1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Jusqu'à 2 m²/niveau*[92]
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort permet au magicien de rendre la zone d'effet choisie réactive à la présence de toute créature vivante plus grosse qu'un rat normal, c'est-à-dire d'un volume de plus de 14 dm³ et d'un poids de plus de 1,5 kg. L'aire d'effet peut être un portail, une partie du sol, des escaliers, etc. Dès qu'une créature pose le pied sur la zone, la touche ou entre en contact avec d'une façon ou d'une autre, le sort d'*alarme* déclenche un bruit de carillon très sonore qui peut être clairement entendu dans un rayon de 18 mètres. (Réduire le rayon de 3 mètres par porte interposée et de 6 mètres par mur). Le son perdure 1 segment, puis cesse. Les morts-vivants ne déclenchent pas l'*alarme*, mais les créatures invisibles et celles issues d'autres plans, du moment qu'elles sont vivantes, le feront. De même, les créatures sous forme astrale ou éthérée ne déclencheront pas l'*alarme*, mais celles volant ou lévitant le feront. La composante matérielle de ce sort est une clochette et un morceau de fil d'argent très fin.

---

[90] Une créature de 1,80 m/80 kg pourra être agrandie au maximum à +200%, c'est-à-dire à 5,40 m/240 kg.

[91] Suite à une explication officielle parue dans « Dispel Confusion » de Polyhedron Magazine, le *rétrécissement* doit s'appliquer comme suit :

Niveau	Taille être vivant à diviser par	Taille objet à diviser par
1	1,2	1,1
2	1,4	1,2
3	1,6	1,3
4	1,8	1,4
5	2,0	1,5
6	2,2	1,6
7	2,4	1,7
8	2,6	1,8
9	2,8	1,9
10	3,0	2,0

[92] 20 square feet = 1,85806 m² : j'ai arrondi pour plus de facilité.

ALTÉRATION DES FEUX NORMAUX (Altération)

Niveau : *1*	Composantes : *V, S*
Portée : *½''/niveau*	Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *1 round/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Feu de 90 cm de diamètre*	

Explication/Description : ce sort permet au magicien d'altérer une petite source de feu – allant de la taille d'une torche ou d'une lanterne à celle d'un feu de camp de 90 cm de diamètre maximum – soit en réduisant sa taille et sa luminosité à celle d'une allumette, soit en augmentant seulement sa luminosité de sorte qu'elle soit aussi intense qu'un sort de *lumière*. La réduction d'un feu diminue de moitié la consommation du combustible ; l'augmentation, quant à elle, double la consommation de la matière qui brûle. À noter que la chaleur dégagée n'est en aucun cas altérée. Ce sort ne peut normalement pas être utilisé sous l'eau, mais il peut être incanté et fonctionner à l'intérieur des limites d'un sort d'*eau aérée*.

AMITIÉ (Enchantement/Charme)

Niveau : *1*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *0*	Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *1 round/niveau*	Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Sphère d'un rayon de 1'' + 1''/niveau*	

Explication/Description : ce sort augmente temporairement le charisme du magicien de 2 à 8 points – ou le fait baisser de 1 à 4 points – selon que les créatures dans la zone d'effet ont réussi – ou raté – leur jet de protection contre les sorts. Celles qui le ratent seront très favorablement impressionnées par le magicien et désireront être son ami et l'aider. Celles qui auront réussi leur jet de protection n'apprécieront pas la présence du lanceur de sort et seront irritées. Ce sort n'a absolument aucun effet sur les créatures ayant une intelligence *animale* ou moins. Le magicien doit étendre sur son visage de la craie (ou de la farine blanche), du noir de fumée (ou de la suie) et du vermillon avant de lancer le sort.

ARMURE (Conjuration/Appel)

Niveau : *1*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *Spécial*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une créature*	

Explication/Description : grâce à ce sort, le magicien crée un champ de force magique qui agit comme une armure de cuir (CA 8). Si le sort est jeté sur une personne qui porte déjà une armure, le sort n'a aucun effet. En revanche, s'il est lancé sur une créature ayant une classe d'armure naturelle meilleure que 9 (due à sa taille, sa rapidité, sa peau, etc.) il améliorera sa classe d'armure d'un point, c'est-à-dire qu'une CA 8 passe à 7, CA 7 à 6, et ainsi de suite. Le sort d'*armure* ne ralentit pas et ne gêne pas les mouvements, n'ajoute aucun poids ni encombrement, pas plus qu'il n'empêche l'incantation de sorts. Il dure jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou jusqu'à ce que le porteur subisse un cumul de point de dégât supérieur à 8 points plus 1 point par niveau du lanceur du sort. Ainsi, le porteur pourrait prendre 8 points de dommages sur une attaque, puis quelques tours plus tard subir 1 point de plus. À moins que le sort n'ait été lancé par un magicien de niveau 2 ou plus, le sort se dissiperait à ce moment là. Mais tant qu'il n'est pas dissipé, le sort d'*armure* permet au porteur de bénéficier de la classe d'armure obtenue grâce à l'enchantement.

Note : ce sort ne fonctionne pas en conjonction avec des objets magiques de protection, excepté si cet objet est un *anneau de protection*. La composante matérielle est un morceau de cuir finement tanné qui a été *béni*[93] par un clerc.

AURA MAGIQUE DE NYSTUL (Illusion/Fantasme)

Niveau : *1*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *1 jour/niveau*	Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : avec ce sort, tout objet d'un poids maximum de 50 po (2,5 kg) par niveau du magicien peut être entouré d'une aura magique qui fera croire à toute personne faisant une *détection de la magie* que cet objet est magique. Cependant, si la personne qui effectue la détection tient l'objet, elle a le droit à un jet de protection contre les sorts. Si ce jet est réussi, la personne découvre la supercherie. Mis à part ça, l'aura est simplement magique, mais aucun test ne pourra révéler le type de magie. La composante matérielle de ce sort est un petit morceau de soie que le magicien doit passer sur l'objet affecté.



BOUCLIER (Évocation)

Niveau : *1*	Composantes : *V, S*
Portée : *0*	Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *5 rounds/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : quand ce sort est lancé, une barrière invisible se crée devant le magicien. Ce *bouclier* bloque totalement les attaques par *projectile magique*. Il confère une classe d'armure de 2 contre les armes de lancer (hachettes, fléchettes, javelots, lances de fantassin, etc.), une classe d'armure de 3 contre les petits projectiles propulsés (flèches, carreaux, billes, dards de manticore, pierres de fronde, etc.) et une classe d'armure de 4 contre toutes les autres formes d'attaque. Le *bouclier* donne aussi un bonus de +1 aux jets de protection contre les attaques frontales. Les avantages que procure ce sort ne sont valables que lorsqu'il y a attaque frontale, là où le *bouclier* peut être efficace en se déplaçant de lui-même.

CHARME-PERSONNES (Enchantement/Charme)

Niveau : *1*	Composantes : *V, S*
Portée : *12''*	Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Une personne*	

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 2 de druide *charmes-personnes ou mammifères* (voir p.100), mais le magicien ne peut charmer que des personnes, c'est-à-dire des demi-elfes, demi-orques, elfes, esprits follets, génies des eaux, gnolls, gnomes, gobelins, hobgobelins, hommes-lézards, humains, kobolds, lutins, nains, orques, petites-gens, pixies et troglodytes. Tous les autres commentaires concernant le sort et ses effets s'appliquent donc uniquement aux personnes.

CHUTE DE PLUME (Altération)

Niveau : *1*	Composantes : *V, M*
Portée : *1''/niveau*	Temps d'incantation : *1/10 segment*
Durée : *1 segment/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : quand ce sort est lancé, tout ce qui est affecté – créature(s) ou objet(s) – devient aussi léger qu'une plume. La vitesse de chute est alors instantanément changée et n'est plus que de 60 cm par seconde, ou 3,60 m par segment, et aucun dégât n'est subi à l'arrivée au sol. Cependant, quand la durée du sort s'achève, le poids redevient normal et la chute aussi si elle n'est pas terminée. Le sort peut être lancé sur le magicien lui-même, sur

[93] Avec un sort de bénédiction.

une autre créature ou sur un objet se trouvant à une distance maximum de 1'' par niveau du lanceur de sort. Le sort dure 1 segment par niveau du magicien. Il affecte un volume de 27 m^3 et un poids maximum de 2000 po (100 kg) de base, plus 2000 po par niveau. Exemple : un magicien de niveau 2 pourra lancer son sort avec une portée maximale de 2'' et le poids autorisé sera de 6000 po (300 kg). Le sort n'est efficace que pour les chutes libres ; il ne peut affecter un coup d'épée ou la charge d'une créature ; il peut par contre affecter un projectile propulsé. La composante matérielle est une petite plume ou un peu de duvet que le magicien doit avoir quelque part sur lui.

COMPRÉHENSION DES LANGUES (Altération) Réversible

Niveau : *1* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* — Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *5 rounds/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Un objet écrit ou une créature qui parle*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien est capable de lire un message écrit, normalement incompréhensible pour lui, tel qu'une carte aux trésors (mais pas les écrits magiques qu'il reconnaitra seulement comme étant magiques) ou de comprendre les paroles d'une créature. Dans les deux cas, le magicien doit toucher l'objet à lire ou la créature à comprendre. Le sort n'autorise pas le magicien à écrire ou parler la langue concernée. Les composantes matérielles de ce sort sont une pincée de suie et quelques grains de sel. L'inverse du sort, *confusion des langues*, empêche toute compréhension ou annule le sort *compréhension des langues*.

COURSE (Enchantement/Charme)

Niveau : *1* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* — Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *5-8 heures* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale (humains et demi-humains seulement)*

Explication/Description : le sort de *course* permet à son bénéficiaire de courir à pleine vitesse (le double du déplacement normal) pendant 5 à 8 heures sans être fatigué. Cependant, après avoir ainsi couru, la personne devra passer le même nombre d'heure à se reposer, à boire abondamment et à manger avec appétit. Pour chaque tranche de 2 niveaux du lanceur de sort, une autre personne peut être affectée : c'est-à-dire qu'au 4ème niveau, un magicien peut toucher et affecter 2 personnes avec le sort *course*. Au 6ème niveau, 3 personnes, etc. Seuls les humains et les demi-humains sous leur forme naturelle peuvent être affectés par ce sort. Les barbares ayant la compétence spéciale *course* afférante à leur classe sont immunisés aux effets du sort. La composante matérielle de ce sort est un élixir fait d'un jus de prunes séchées bouillies dans de l'eau de source avec l'huile de 5 à 8 baies d'euphorbe[94].

DÉTECTION DE LA MAGIE (Divination)

Niveau : *1* — Composantes : *V, S*
Portée : *0* — Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *2 rounds/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *1'' de large, 6'' de long*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 1 de clerc *détection de la magie* (voir p.76), sauf que le magicien peut détecter si la magie est très faible, faible, moyenne, forte ou très forte. Le magicien a aussi 10% de chance par niveau de découvrir le type de magie (Divination, Appel, Altération, Charme…). Si la magie est de plusieurs types (Enchantement/Charme par exemple) effectuer un tirage pour chacun d'eux.

DISQUE FLOTTANT DE TENSER (Évocation)

Niveau : *1* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *2''* — Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *3 tours + 1 tour/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : avec ce sort, le magicien crée une surface invisible et circulaire de gravité nulle, connue sous le nom de *Disque Flottant de Tenser*, d'après le fameux sorcier du même nom (dont la capacité à localiser les trésors et son avidité pour toute pièce trouvée sont proverbiales). Le *disque* est concave et fait 90 cm de diamètre ; il peut porter un poids maximum de 1000 po (50 kg) par niveau du magicien. Le *disque* flotte à environ 1 m du sol et reste de lui-même à cette hauteur. Il maintient une distante constante de 1,80 m environ entre lui et le magicien, à moins que ce dernier ne le fasse se rapprocher ou s'éloigner, à la vitesse de 6'', ceci selon son bon vouloir. Si le magicien fait s'éloigner le *disque* hors de portée ou si le sort prend fin, le *disque* s'évanouit et tout ce qu'il portait tombe à terre. Le magicien ne peut pas monter sur le *disque* : le *disque* reste toujours à côté du magicien. La composante matérielle est une goutte de mercure.

EAU DE FEU (Altération)

Niveau : *1* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''* — Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *1 round* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *½ litre d'eau par niveau*

Explication/Description : ce sort permet au magicien de transformer un volume d'eau en une substance volatile et inflammable, comme de l'alcool ou toute autre substance similaire plus légère que l'eau. Si cette substance est exposée à du feu, une flamme ou même une étincelle, elle s'enflammera et brûlera en dégageant une forte chaleur. Toute créature en contact avec une flamme créée par l'*eau de feu* subira 2-12 points de dommages. L'*eau de feu* s'évapore et devient inutilisable au bout d'un round, même si elle est conservée à l'abri dans un récipient scellé : elle doit donc être utilisée (enflammée) dans les 10 segments qui suivent sa création. Si le sort est incanté sous l'eau, la substance produite flottera à la surface de l'eau ; l'*eau de feu* ne peut pas être enflammée sous l'eau. Les composantes matérielles de ce sort sont quelques grains de raisin et du sucre.

ÉCRITURE (Évocation)

Niveau : *1* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* — Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *1 heure/niveau* — Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Inscription d'un sort magique*

Explication/Description : avec ce sort, le magicien est capable d'inscrire un sort qu'il ne peut comprendre à cet instant (soit à cause de son niveau, soit à cause d'un manque d'intelligence) sur son livre ou sur un autre objet qu'il utilise pour inscrire les sorts qu'il connait. Le magicien doit lancer un jet de protection contre les sorts pour savoir s'il réussit la transcription ; ce jet de protection obtient un bonus de +2 si le sort à transcrire est supérieur de seulement 1 niveau à ceux qu'il peut utiliser ; si le sort est supérieur de 2 niveaux, le jet de protection est normal et il y a un malus de -1 pour chaque niveau supérieur à partir de 3 niveaux au dessus. Si ce jet de protection est raté, le magicien subit 1d4 points de dégâts pour chaque niveau du sort qu'il tente de transcrire ; de plus il tombe inconscient pour un nombre égal de tours. Ces dégâts, s'ils n'ont pas été fatals, ne peuvent être soignés qu'au rythme de 1 à 4 points de vie par jour, car ce sont des dégâts corporels et mentaux. La transcription du sort prend une heure par niveau du sort et pendant cette période, le magicien est en état de transe et peut toujours se faire surprendre par un ennemi. En plus de la surface d'écriture, le magicien doit utiliser une encre fine faite de substances rares (coût minimum 200 po par flacon, si le magicien ne l'a pas fabriquée lui-même).

EFFACEMENT (Altération)

Niveau : *1* — Composantes : *V, S*
Portée : *3''* — Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *Permanente* — Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Un parchemin ou 2 pages en regard*

Explication/Description : ce sort efface les écrits de nature magique ou normale sur un parchemin ou sur 1 à 2 pages ou feuilles de papier, vélin ou toutes autres surfaces similaires. Par contre, il ne peut pas effacer des *runes explosives* ou un *symbole*. La chance de base est de 50%, + 2% par niveau du magicien pour les écrits magiques ou + 4% par niveau pour les écrits normaux. Ce tirage de pourcentage se substitue au jet de protection et tout résultat supérieur au nombre nécessaire indique un échec.

[94] Il existe environ 2 300 espèces d'euphorbes. Leur principal point commun est leur latex, liquide blanc qui apparaît à la cassure et qui est très toxique. La toxicité est également valable pour les graines, utilisées autrefois comme purgatif. *Eh ben ! Ça plus les prunes séchées…*

ESCALADE D'ARAIGNÉE (Altération)

Niveau : *1* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* | Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *1 round + 1 round/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Créature touchée*

Explication/Description : ce sort permet à la créature touchée par le magicien de se déplacer sur des surfaces verticales, comme une araignée géante, c'est-à-dire avec une vitesse de 3'', ou même de se tenir au plafond. La créature affectée doit avoir les mains et les pieds nus pour pouvoir grimper. Pendant la durée du sort, la créature ne peut tenir aucun objet pesant moins de 50 po (2,5 kg) car de tels objets se colleraient à ses mains ou à ses pieds ; ainsi, un magicien sera dans l'incapacité de lancer un sort[95] s'il est sous l'enchantement d'une *escalade d'araignée*. Les composantes matérielles sont une goutte de bitume et une araignée vivante. Les deux doivent être avalés par le destinataire du sort.

FERMETURE (Altération)

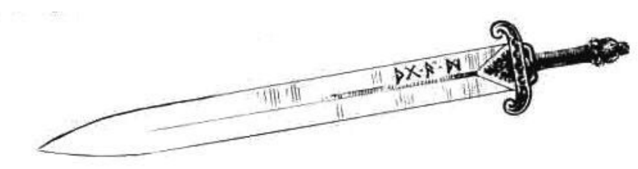
Niveau : *1* | Composantes : *V*
Portée : *2''/niveau* | Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *1 round/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *7,2 m^2/niveau*

Explication/Description : ce sort bloque magiquement une porte, un portail, un sas en bois, métal ou pierre. Cette *fermeture* maintient une porte comme si elle était bloquée et verrouillée. La portée du sort est de 2'' par niveau du magicien et sa durée est de 1 round par niveau. Les créatures extra-dimensionnelles (démons, diables, élémentaux, etc.) briseront cette *fermeture*. Un magicien de 4 niveaux supérieurs ou plus à celui qui a lancé le sort peut ouvrir une telle porte comme il le veut. Un sort d'*ouverture* (voir p.130) ou un sort de *dissipation de la magie* (voir p.83) annulent le pouvoir d'un sort de *fermeture*. Des portent bloquées avec ce sort peuvent être cassées ou défoncées.

FONTE (Altération)

Niveau : *1* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *3''* | Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *1 round/niveau* | Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *1 m^3de glace ou 2 m^3 de neige par niveau*[96]

Explication/Description : En lançant un sort de *fonte*, le magicien augmente effectivement la température dans la zone d'effet. Cette soudaine élévation de température fera fondre la glace en 1 round ; ainsi, un magicien de niveau 1 pourra faire fondre un cube de glace de 1 m d'arête dans le round qui suit l'incantation, transformant la glace en eau. S'il s'agit de neige, le double de ce volume peut être affecté, permettant ainsi de faire fondre 1 m^3 de neige en ½ round ou 2 m^3 en 1 round. Contre certains monstres comme les dragons blancs, les loups des glaces, les yétis, les rhinocéros à fourrure[97], ceux issus du plan para-élémentaire de glace et toutes autres créatures du même genre, le sort infligera 2 points de dégât par niveau du magicien, ou 1 point par niveau si la créature réussit son jet de protection contre les sorts. Le sort de *fonte* est généralement inefficace contre les types de créatures autres que celles énumérées ci-dessus. Les composantes matérielles pour ce sort sont quelques cristaux de sel et une pincée de suie.

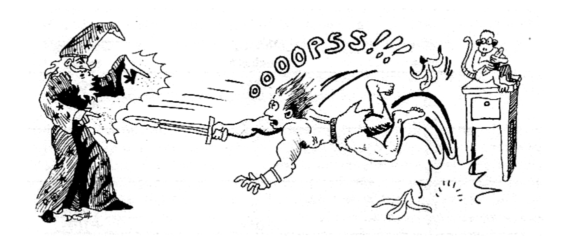


[95] Sauf si le sort ne requiert pas de composante matérielle.
[96] 1 cubic yard dans la VO, soit 0,7645 mètres cubes, soit 0,914 mètre de côté : j'ai arrondi pour la fluidité du jeu : à 1 mètre, soit 1 mètre cube. Les puristes feront la conversion exacte.
[97] De son vrai nom *rhinocéros laineux* (*Coelodonta antiquitatis*), c'était une espèce de rhinocéros de grande taille qui se caractérisait par une épaisse toison laineuse (d'où son nom) qui le protégeait du froid des régions où il habitait, et par la présence de deux cornes sur son museau. Ses poils étaient longs, ses oreilles courtes, ses pattes courtes et épaisses. Il habitait les steppes froides qui couvraient au Pléistocène une grande partie de l'Eurasie.

GRAISSE (Évocation)

Niveau : *1* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''* | Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *Permanente* | Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *9 dm^2/niveau*

Explication/Description : un sort de *graisse* recouvre la zone d'effet d'une substance glissante de nature huileuse et graisseuse. Toute créature qui marche sur cette surface doit réussir un jet de protection contre la pétrification ou glisser, déraper et tomber. Bien sûr, si une créature est avertie de la présence de cette zone, elle peut essayer de l'éviter. Le sort peut aussi être utilisé pour créer une couche glissante sur une surface autre qu'un sol – une corde, les barreaux d'une échelle, la poignée d'une arme, etc. Les objets seuls seront toujours affectés par le sort, mais si ce dernier est lancé sur un objet tenu ou utilisé par une créature, il ne fonctionnera que si la créature rate un jet de protection contre les sorts. La composante matérielle du sort est un morceau de couenne de porc, du beurre ou une autre matière graisseuse.



IDENTIFICATION (Divination)

Niveau : *1* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* | Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *1 segment/niveau* | Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Un objet*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien peut tenter de découvrir le pouvoir d'un objet. Pour ce faire, il doit tenir ou porter l'objet en question selon sa fonction (par exemple, un bracelet au poignet, un casque sur la tête, des bottes aux pieds, une dague dans la main, etc.). Il est à noter que le magicien subit pleinement toute conséquence[98] de l'utilisation de l'objet, bien qu'un jet de protection normalement autorisé soit encore un privilège accordé au magicien. Pour chaque segment de la durée du sort, il y a 15% de chance plus 5% par niveau du magicien qu'une propriété de l'objet soit découverte – il est possible que l'objet n'ait aucune propriété et soit seulement un leurre (la présence d'une *aura magique de Nystul* ou d'une *bouche magique* étant détectée). À chaque fois qu'une propriété est découverte, le MD lance secrètement un jet de protection contre les sorts pour le magicien. S'il est réussit, la propriété est révélée au magicien ; s'il est raté de 1 point, un faux pouvoir sera révélé au magicien ; s'il est raté de plus d'1 point, le magicien ne découvre rien. Un objet ne révélera jamais ses bonus au toucher et aux dégâts, bien qu'on puisse découvrir s'ils sont élevés ou pas[99]. Si c'est un objet à charges, il ne révèlera pas son nombre de charges exactes ; il pourra donner une fourchette de + ou – 25% par rapport au nombre de charges actuelles, c.-à-d. qu'un bâtonnet ayant 40 charges pourra être considéré comme ayant 30 ou 50 charges, ou tout autre nombre situé entre ces deux là. Le magicien dispose de 1 heure par niveau d'expérience après la découverte de l'objet pour l'*identifier* ou alors toutes les impressions détectables se seront mélangées avec celles du personnage qui l'a détenu. Après avoir lancé ce sort, le magicien perd 8 points de constitution ; il doit se reposer pendant une heure par point perdu pour pouvoir les récupérer. Si, après la perte de 8 points, sa constitution descend au dessous de 3, le magicien tombe inconscient. Il ne reprendra conscience que 24 heures plus tard, après avoir retrouvé toute sa constitution. Les composantes matérielles de ce sort sont une perle (100 po minimum) et une plume de hibou trempée dans du vin. Il faut ensuite boire l'infusion et avaler une carpe miniature vivante, le tout avant de lancer le sort. Si une *pierre porte-bonheur* est réduite en poudre et ajoutée à l'infusion, la chance de succès augmente de 25% et tous les jets de protection obtiennent un bonus +4.

[98] Le test sur une autre créature peut s'avérer utile, mais pas toujours, notamment pour éviter les malédictions de certains objets – pensez à invocation de monstres I ...
[99] Alors ça… En théorie, c'est bien. En pratique, cela revient à dire que le MD doit gérer, pour chaque joueur, armure, bouclier, anneaux, armes, etc. Ce qui fait que la plupart des MD révèlent les bonus.

INVOCATION D'UN FAMILIER (Conjuration/Appel)

Niveau : *1*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *1,6 km/niveau*	Temps d'incantation : *1 à 24 heures*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Celle de la portée du sort*	

Explication/Description : un familier[100] peut être très avantageux pour un magicien, car il lui apporte ses points de vie et ses pouvoirs sensoriels ; il peut lui parler et lui servir d'éclaireur, d'espion et de garde. Cependant, le magicien n'a aucun moyen de choisir le type de familier qu'il aura, si tant est qu'il en a un, et le pouvoir de conjuration est tel qu'une seule tentative par an peut être faite. À chaque fois que le magicien tente de trouver un familier, il doit faire du feu dans un brasero en cuivre avec du charbon. Quand le feu a bien pris, il doit rajouter pour au moins 100 po d'encens, d'herbes (basilic, sarriette et herbe à chat) et de graisse. Quand tout ceci est en train de brûler, le magicien commence son incantation et doit la poursuivre jusqu'à ce qu'un familier arrive ou jusqu'à ce que la durée du temps d'incantation expire. Le MD déterminera secrètement tous les résultats. Le magicien n'a absolument aucun contrôle sur le type de familier qui apparaîtra. Ceci est déterminé sur la table suivante :

1d20	Familier	Pouvoirs sensoriels
1-4	Chat noir	Excellente vision nocturne et ouïe supérieure
5-6	Corbeau	Vision excellente
7-8	Faucon	Vision de loin exceptionnelle
9-10	Hibou/Chat huant	Vision nocturne égale à la vision diurne humaine et ouïe supérieure
11-12	Crapaud	Angle de vision très large
13-14	Belette	Ouïe supérieure et odorat exceptionnel
15	Spécial	Voir la deuxième table
16-20*	aucun familier dans la portée du sort	

* ôter 1 au tirage du dé (seulement si le résultat est de 16 à 20) par tranche de 3 niveaux du magicien et si le résultat est inférieur ou égal à 15, relancer un d16[101] : si un 16 est obtenu, le résultat est considéré comme définitif : pas de familier dans la portée du sort.

Si un 15 est obtenu au tirage, utiliser la table suivante pour un familier spécial :

Alignement du magicien	Familier spécial
Chaotique Mauvais ou Chaotique Neutre	Quasit
Chaotique Bon, Neutre ou Neutre Bon	Pseudo-dragon
Loyal Neutre ou Loyal Bon	Lutin
Loyal Mauvais ou Neutre Mauvais	Diablotin

Les familiers normaux ont de 2 à 4 points de vie et une classe d'armure de 7 (due à la taille, la vitesse, etc.). Chaque familier est plus intelligent que la normale et totalement fidèle au magicien qui l'a invoqué. Le nombre de points de vie du familier est ajouté à ceux du magicien s'il se trouve à 12'' ou moins de son maître, mais si le familier se fait tuer, le magicien perd de façon permanente le double des points de vie de ce dernier.

Si un familier spécial est tiré, les détails des pouvoirs qu'il confère sont donnés dans le **Manuel des Monstres**, sauf en ce qui concerne le lutin. Ce dernier devient l'ami et le compagnon du magicien ; le magicien obtient 18 en dextérité (celle du lutin) et l'avantage de ne jamais être surpris ; il obtient également un bonus de +2 sur tous ses jets de protection. À noter que les familiers spéciaux sont autorisés à effectuer un jet de protection contre les sorts quand ils sont invoqués, et si ce jet est réussi, ils ignoreront le sort et AUCUN familier ne sera possible pour le magicien pendant une année.

Un familier combattra pour la vie du magicien seulement dans les cas de vie ou de mort ; les diablotins et les quasits refuseront à 90% de le faire s'ils risquent leur propre vie. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau.





« Un faux mouvement, Mago, et on refroidit ton familier ! »

LECTURE DE LA MAGIE (Divination) Réversible

Niveau : *1*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *0*	Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *2 rounds/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : en lançant ce sort, le magicien est capable de lire les inscriptions magiques sur les objets, livres, parchemins, armes, etc. qui seraient incompréhensibles sans cela (le livre de magie personnel du magicien et les inscriptions déjà lues magiquement restent compréhensibles et lisibles ensuite). Cette lecture ne provoque généralement pas la mise en action de la magie contenue, bien que cela puisse être le cas avec un parchemin maudit. De plus, une fois que le sort *lecture de la magie* est lancé et que le magicien a lu l'inscription magique, il est capable de relire cette même inscription ultérieurement sans avoir recourt à ce sort. Le sort dure 2 rounds par niveau du magicien. La composante matérielle de ce sort est un cristal clair ou un prisme minéral ; cette composante ne disparait pas avec l'utilisation. L'inverse du sort, *obscurcissement de la magie*, fait que les écrits magiques deviennent illisibles même avec le sort de *lecture de la magie*, jusqu'à ce que le sort soit terminé ou que soit lancée une *dissipation de la magie*. Les composantes matérielles pour l'inverse du sort sont une pincée de poussière et une goutte d'eau.

LUMIÈRE (Altération)

Niveau : *1*	Composantes : *V, S*
Portée : *6''*	Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *1 tour/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Sphère de 2'' de rayon*	

Explication/Description : excepté ci-dessus et le fait qu'il ne soit pas réversible, ce sort est le même que le sort de niveau 1 de clerc *lumière* (voir p.77).

LUMIÈRES DANSANTES (Altération)

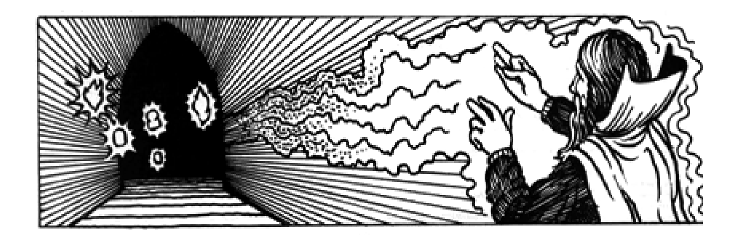
Niveau : *1*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *4'' + 1''/niveau*	Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *2 rounds/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien crée, à son choix, 1 à 4 lumières qui ressemblent à : A) des torches et/ou des lanternes (dégageant la même lumière), B) des sphères brillantes de lumière (comme celles des feux follets) ou C) une forme lumineuse, vaguement humaine, quelque chose de similaire à une créature du Plan Élémentaire du Feu. Les *lumières dansantes* se déplacent là où le magicien le désire, en avant ou en arrière, tout droit ou en tournant, et ceci sans que le magicien n'ait pour autant besoin de se concentrer sur ces mouvements. Le sort sera annulé si la portée ou la durée sont dépassées. La portée est de 4'' + 1'' par niveau du

[100] Trois notes de Source Officielle (Polyhedron Magazine, « Dispel Confusion ») à propos des familiers :
- Un magicien ne peut avoir qu'un seul familier à la fois. Bien que ce soit grâce à un sort que le familier ait été trouvé, lui-même n'est pas considéré comme magique.
- Les familiers normaux ne sont pas détectés comme magiques et ne peuvent pas être congédiés par une *dissipation de la magie*.
- La nature de la classe de Ranger fait qu'il ne voudrait pas de l'aide d'un familier. De plus, les pouvoirs conférés à un Magicien par un familier ne s'appliqueraient pas facilement au Ranger.

[101] Pour avoir possédé une boutique de JdR pendant 7 ans, je peux vous assurer que les d16 existent. Mais il y a de fortes chances que vous n'en ayez pas sous la main. Évitez d'utiliser 2d8 ou 1d6+1d10 pour des raisons de probabilité, mais plutôt un d20 en relançant simplement le dé si vous faites 17, 18, 19 ou 20.

magicien et la durée est de 2 rounds par niveau. La composante matérielle est soit un peu de phosphore, soit un ver luisant.



MAINS BRÛLANTES (Altération)

Niveau : *1*	Composantes : *V, S*
Portée : *0*	Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *1 round*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : quand le magicien lance ce sort, un jet de flammes brûlantes jaillit du bout de ses doigts. Pour ce faire, les deux pouces du magicien doivent se toucher et les autres doigts doivent être en éventail afin que les flammes puissent jaillir vers l'avant. Ce jet de flammes s'étend devant le magicien sur une distance d'environ 1 m de long et un arc horizontal d'à peu près 120°. Toute créature prise dans la zone d'effet des flammes subit 1 point de dégâts pour chaque niveau du magicien ; il n'y a aucun jet de protection. Les matières inflammables touchées par les flammes prendront feu (vêtements, papier, parchemin, bois fin, etc.). Ce sort ne peut normalement pas être utilisé sous l'eau, mais il peut être incanté et fonctionner à l'intérieur des limites d'un sort d'*eau aérée*.

MARQUE DE MAGICIEN (Altération)

Niveau : *1*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *au toucher*	Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *Permanent*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *zone de 30 cm x 30 cm*	

Explication/Description : lorsque ce sort est lancé, le magicien est capable d'inscrire, de façon visible ou invisible, sa rune ou sa marque personnelle, ainsi qu'un maximum de 6 caractères supplémentaires de plus petite taille. Le sort de *marque de magicien* permet au magicien de graver la rune sur du métal, de la pierre ou n'importe quelle autre matière moins dure, sans détériorer l'objet sur lequel elle est placée. Une marque invisible peut être révélée par une *détection de la magie* qui la fera luire et la rendra lisible (ce qui ne signifie pas qu'elle sera forcément compréhensible). *Détection de l'invisibilité*, *vision réelle*, une *gemme de vision* ou une *robe des yeux* permettront aussi de repérer une *marque de magicien* invisible. Un sort de *lecture de la magie* en révèlera sa signification et un sort d'*effacement* nettoiera toute trace de la *marque de magicien*. Les composantes matérielles pour incanter ce sort sont une pincée de poussière de diamant (pour environ 50 po) et un ou plusieurs pigments pour la couleur de la marque. Si la marque doit être invisible, les pigments sont toujours nécessaires, mais le magicien utilise une espèce de stylet plutôt que son doigt.

MESSAGE (Altération)

Niveau : *1*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *6''+ 1''/niveau*	Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *5 segments +1 segment/niv.*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *75 cm de large*	

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien peut murmurer un message et, secrètement ou ouvertement, pointer son doigt en même temps ; le *message* murmuré ira en ligne droite jusqu'à la créature désignée et lui sera audible. Le *message* doit tenir dans la durée du sort et, s'il reste du temps, la créature qui a reçu le *message* pourra murmurer une réponse qui sera entendue par le magicien. Il doit y avoir un espace vide entre le magicien et la créature concernée. Ce n'est pas un sort de *langues*, si le magicien ne parle pas le même langage que la créature à qui il envoie son *message*, alors celle-ci ne le comprendra pas. La composante matérielle est une petite pièce de cuivre, finement ciselée.

MONTURE (Conjuration/Appel)

Niveau : *1*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''*	Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *12 tours + 6 tours/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une créature*	

Explication/Description : ce sort permet au magicien d'invoquer un animal pour qu'il lui serve de monture. L'animal servira volontiers le magicien, mais à l'expiration du sort il disparaitra, retournant là d'où il vient. Le type de monture obtenue grâce à ce sort dépend du niveau du lanceur du sort ; bien sûr un lanceur de sort du niveau suffisant pour invoquer un dromadaire (par exemple) peut choisir une *monture* de « niveau inférieur » s'il le désire. Les *montures* disponibles sont les suivantes :

Du 1er au 3ème niveau : mule ou cheval léger
Du 4ème au 7ème niveau : cheval de trait ou cheval de guerre
Du 8ème au 12ème niveau : dromadaire
13 ème niveau et plus : éléphant (avec une nacelle au 18ème niveau)

La *monture* apparait sans harnachement ni équipement pour la monter, à moins qu'elle ne soit d'une catégorie inférieure à celle autorisée au lanceur du sort. Par exemple, un magicien de niveau 4 peut obtenir un cheval de guerre *sans* selle ni harnachement ou un cheval léger *avec* selle et harnachement. Les caractéristiques de l'animal obtenu sont celles d'une créature normale de la même catégorie. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau. La composante matérielle pour ce sort est un morceau de poil ou d'excrément du type d'animal à conjurer.

MOQUERIE (Enchantement/Charme)

Niveau : *1*	Composantes : *V, S*
Portée : *3''*	Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *Instantanée*	Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *2 niveaux ou dés de vie/niveau*	

Explication/Description : un sort de *moquerie* permet au magicien de railler et de se moquer de n'importe quelle créature ayant une intelligence de 2 ou plus. L'enchantement du sort procure au magicien les mots et les sons qui ont une réelle signification pour la (ou les) créature(s) ciblée(s). Ces mots et ces sons défieront le(s) destinataire(s), en étant insultants, et provoqueront en général l'irritation et la colère. Si la créature (ou les créatures) visée rate son jet de protection contre les sorts, le sort de *moquerie* l'amènera à se ruer avec furie pour combattre le magicien en mêlée. Chacune des créatures affectées par le sort essayera de venir en mêlée pour se battre avec ses armes naturelles et ses armes de contact plutôt que d'essayer des attaques à distance. Si les victimes du sort sont séparées du magicien par une frontière infranchissable ou impénétrable (un *mur de feu*, une profonde crevasse), le sort se rompra. Une seule sorte de créature peut être affectée avec un même sort de *moquerie*. Dans un groupe mêlant orques et gobelins (par exemple), le lanceur de sort ne sera capable d'affecter que des orques ou que des gobelins (au choix), mais pas les deux à la fois. La magie affecte les créatures les plus proches du magicien, en tenant compte de la portée maximale. Ainsi, si un groupe de gnolls (2 DV) est ciblé par un sort de *moquerie* lancé par un magicien de niveau 10, les dix créatures les plus proches feront l'objet du sort, même si le lanceur du sort aurait préféré affecter le shaman gnoll situé en arrière du groupe. Les troupes sous le commandement d'un chef puissant obtiennent un bonus de protection de +1 à +4, au choix du MD.

PLUIE (Altération)

Niveau : *1*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''/niveau*	Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *1 segment/niveau*	Jet de protection : *Aucun (et spécial)*
Zone d'effet : *Cylindre de 3'' de diamètre et de 12'' de haut*	

Explication/Description : ce sort est identique au sort de niveau 1 de clerc du même nom (voir p.77), excepté que le symbole sacré ne fait pas partie des composantes matérielles.

POIGNE ÉLECTRIQUE (Altération)

Niveau : *1*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Un toucher*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand un magicien lance ce sort, il développe une puissante charge électrique qui provoque une secousse chez la créature touchée. Ce choc inflige de 1 à 8 points de dégâts (1d8) plus 1 point par niveau du magicien ; c.-à-d. qu'un magicien de niveau 2 infligera de 3 à 10 points de dégâts. Le magicien doit juste toucher la victime pour que la décharge électrique ait lieu ; mais si la victime touche d'elle-même le magicien, le sort ne se décharge pas.

POUSSÉE (Conjuration/Appel)

Niveau : *1*
Portée : *1'' + ¼''/niveau*
Durée : *Instantanée*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : en prononçant les syllabes de ce sort, le magicien crée une force invisible qui frappe l'objectif qu'il montre du doigt. La force de la *poussée* n'est pas grande, 1 pied-livre par niveau du magicien (1 pied-livre étant la force nécessaire qu'il faut exercer pour déplacer un objet de 0,5 kg sur une distance de 0,30 m), mais elle peut faire bouger de petits objets sur 0,30 m maximum dans la direction opposée au magicien, faire tomber un objet ou même faire perdre l'équilibre à une créature. Par exemple, pour ce qui concerne ce dernier cas, la force peut faire perdre l'équilibre à une créature qui attaque : si la créature rate son jet de protection, elle ne pourra pas frapper durant ce round. Évidemment, la masse de la créature qui attaque ne doit pas dépasser 50 fois la force de *poussée*, c.-à-d. qu'un magicien du 1er niveau ne pourra pas affecter une créature pesant plus de 25 kg (50 x 0,5 kg). Une *poussée* effectuée sur un objet tenu par une créature fait que la force en pied-livre (1/niveau) sera soustraite de la probabilité de toucher de l'adversaire si ce dernier a raté son jet de protection. La composante matérielle de ce sort est une pincée de poudre de cuivre qui doit être soufflée de la paume de la main, avant de pointer le doigt vers l'objectif visé.

PROJECTILE MAGIQUE (Évocation)

Niveau : *1*
Portée : *6'' + 1''/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Une créature ou plus dans 1 m²*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort crée un ou plusieurs projectiles magiques qui partent du bout des doigts du magicien et touchent à coup sûr leurs cibles. Chaque projectile cause de 2 à 5 (1d4 + 1) points de dégâts. Quand le magicien peut créer plusieurs projectiles, il peut choisir de tirer sur une ou plusieurs cibles dans les limites de la zone d'effet. Pour chaque niveau du magicien, la portée augmente de 1''. Pour chaque tranche de 2 niveaux, le magicien peut créer un nouveau projectile : 2 projectiles au niveau 3, 3 au niveau 5, 4 au niveau 7, 5 au niveau 9, 6 au niveau 11, etc.

PROTECTION CONTRE LE MAL (Abjuration) Réversible

Niveau : *1*
Portée : *Au toucher*
Durée : *2 rounds/niveau*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus et le fait que les composantes matérielles soient de la poudre de fer et d'argent pour tracer le cercle de protection, ce sort est le même que le sort de niveau 1 de clerc *protection contre le mal* (voir p.78).



RÉPARATION (Altération)

Niveau : *1*
Portée : *3''*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Un objet*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, le magicien peut réparer de petites cassures dans des objets. Il peut souder un anneau, un maillon de chaine, un médaillon ou une dague fine, à condition qu'il n'y ait qu'une cassure sur ces objets. De la céramique ou des objets de bois avec de multiples cassures et fêlures peuvent redevenir comme neufs. Un trou dans un sac en cuir ou dans une outre à vin est complètement réparé par ce sort. Ce sort ne permet pas la réparation d'objets magiques. Les composantes matérielles sont deux objets magnétiques de n'importe quel type (pierre aimantée par exemple) ou deux copeaux de métal.

SAUT (Altération)

Niveau : *1*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le bénéficiaire du sort obtient le pouvoir de sauter jusqu'à 9 mètres en avant, 3 mètres en arrière ou 3 mètres en hauteur. Les sauts horizontaux, en avant ou en arrière, se font sur un arc faible, à peu près les 2/10 de la distance parcourue[102]. Le sort n'assure aucune protection au moment de la réception du *saut*. Pour chaque tranche de 3 niveaux après le premier, le magicien obtient un *saut* supplémentaire, donc 2 sauts à partir du niveau 4, 3 au 7ème, 4 au 10ème, etc. Tous les *sauts* doivent être effectués dans une période de 1 tour après le lancement du sort. Passé ce délai, le sort n'est plus actif. La composante matérielle est une patte arrière de sauterelle – une pour chaque *saut* – que le magicien doit casser quand le *saut* est effectué.

SERVITEUR INVISIBLE (Conjuration/Appel)

Niveau : *1*
Portée : *0*
Durée : *6 tours + 1 tour/niveau*
Zone d'effet : *3'' de rayon autour du lanceur de sort*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : un *serviteur invisible* est un valet non-visible créé pour rendre service au magicien : ouvrir les portes, nettoyer, porter quelque chose, faire le lit, etc. Ce valet est en fait une force, peu puissante, mais qui obéit aux ordres du magicien. Ce serviteur ne peut porter que des objets léger - d'un poids maximum de 200 pièces d'or (10 kg), voire deux fois plus s'il le tire sur une surface relativement lisse telle qu'un sol de pierre polie ou un plancher. Il peut seulement ouvrir les portes, tiroirs, couvercles, etc. normaux. La force créée n'a pas de forme et ne peut donc pas être « habillée ». Un *serviteur invisible* ne combat jamais et ne peut pas être tué car c'est une force plus qu'une créature. Il peut être magiquement dissipé ou éliminé quand il subit 6 points de vie de dégâts magiques. Les composantes matérielles de ce sort sont un bout de ficelle et un morceau de bois.

SOMMEIL (Enchantement/Charme)

Niveau : *1*
Portée : *3'' + 1''/niveau*
Durée : *5 rounds/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand le magicien lance ce sort, il provoque un état comateux chez une ou plusieurs créatures (sauf bien sûr les morts-vivants ainsi que certaines autres créatures ; voir le **Manuel des Monstres**). Toutes les créatures affectées doivent se trouver dans un cercle de 3'' de diamètre.

[102] 60 cm pour un saut en arrière, et tout de même 1,80 m pour un saut en avant : mais attention, pas de saut périlleux ou d'acrobaties !

Le nombre de créatures qui peuvent être affectées dépend de leur nombre de dés de vie[103] :

Dés de vie des créatures	Nombre affecté par le sort	
Jusqu' à 1	4-16	(4d4)
1+1 à 2	2-8	(2d4)
2+1 à 3	1-4	(1d4)
3+1 à 4	1-2	(½d4)
4+1 à 4+4	0-1	(d4 : 1-2 = 0 ; 3-4 = 1)

La zone d'effet est déterminée suivant la portée et le centre de ladite zone décidés par le magicien. À moins qu'une seule créature au sein d'un groupe ne soit choisie par le magicien, le sort de *sommeil* affectera en premier les créatures avec le moins de dés de vie ou de niveau. Des coups ou des blessures réveilleront les créatures endormies, mais pas le bruit. Le réveil nécessite 1 round de combat entier. Les créatures endormies peuvent être tuées automatiquement au rythme de 1 par round et par « éliminateur ». Les composantes matérielles de ce sort sont une pincée de sable fin ou des pétales de rose ou un criquet vivant.

VENTRILOQUIE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *1* | Composantes : *V, M*
Portée : *1''/niveau, 6'' maximum* | Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *2 rounds + 1 rounds/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Un objet*

Explication/Description : ce sort permet au magicien de créer des bruits ou de reproduire une voix à l'endroit qu'il désire ; par exemple sur une statue, sur une autre créature, derrière une porte, en bas d'un passage, etc. Le magicien est capable d'imiter une créature en train de parler ou d'émettre des sons ; bien sûr, il faut que ce soit dans une langue qu'il connait s'il s'agit de paroles, ou alors que ce soit un bruit qu'il peut faire lui-même s'il s'agit d'un bruit. Chaque auditeur a 10% de chances par point d'intelligence au dessus de 12 de se rendre compte de la supercherie. La composante matérielle est un petit parchemin mis en cône.

SORTS DE NIVEAU 2

BOUCHE MAGIQUE (Altération)

Niveau : *2* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *Spéciale* | Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *Spéciale* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Un objet*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien fait apparaitre, sur l'objet de son choix, une bouche enchantée qui prononce alors le message que le lanceur du sort a prévu ; cette apparition se déclenche quand survient une situation précise[104]. Le message prononcé peut comprendre jusqu'à 25 mots maximum, dans une langue connue du magicien, et le temps imparti pour la prononciation ne doit pas dépasser un tour. Le magicien ne peut pas faire incanter un sort à la *bouche magique*. Les mouvements de la bouche correspondent aux syllabes prononcées ; donc, si elle est placée sur une statue, on pourra croire que c'est effectivement la statue qui parle. Cette *bouche magique* peut être placée sur un arbre, un rocher, une porte ou tout autre objet, à l'exception des espèces intelligentes (animales ou végétales). Le sort réagit à une situation précise, selon l'ordre du magicien, par exemple « parle dès qu'une créature te touche » ou « parle dès qu'une créature passe à moins de 9 mètres ». L'ordre peut être très général ou très particulier. Exemple : « Parle uniquement quand une femme octogénaire portant un grand bouquet de fleurs s'assiéra à moins de 30 centimètres en croisant les jambes ». La portée de déclenchement des paroles de la *bouche magique* est de ½'' par niveau du magicien ; donc un magicien de niveau 6 pourra ordonner à une *bouche magique* de parler à des créatures à une distance de 3'' maximum, par exemple : « Parle quand une créature ailée s'approche à moins de 9 mètres[105] ». Jusqu'à l'accomplissement du sort, la *bouche magique* reste effective, la durée du sort étant donc variable. Une *bouche magique* ne peut pas distinguer les créatures invisibles, ni les alignements, ni les niveaux et les dés de vie, ni les classes, sauf par des indices extérieurs. La composante matérielle est un petit morceau de rayon de miel[106].

BRUITAGE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *2* | Composantes : *V, M*
Portée : *6''+1''/niveau* | Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *2 rounds/niveau* | Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Portée d'ouïe*

Explication/Description : quand le magicien lance ce sort, il crée un volume sonore à la distance qu'il désire (dans la portée du sort évidemment), qui semble s'éloigner, se rapprocher ou rester au même endroit. Le volume sonore créé dépend du niveau du magicien. Le bruit de base est calculé sur le niveau d'expérience minimum que doit avoir le magicien pour lancer ce sort, c'est-à-dire le niveau 3. Le bruit du *bruitage*, à ce niveau, est celui que peuvent faire 4 hommes au maximum. Chaque niveau d'expérience additionnel augmente le volume sonore dans les mêmes proportions : bruit de 8 hommes au niveau 4, etc. Ainsi on peut entendre des paroles, des chants, des cris, des bruits de pas. En fait, le magicien peut créer n'importe quel bruit, la seule restriction étant son niveau. Une horde de rats courant et couinant représente le volume sonore de 8 hommes courant et criant. Un lion qui rugit correspond au volume sonore de 16 hommes ; le rugissement d'un dragon à celui de 24 hommes au moins. Si quelqu'un a un doute quant aux bruits qu'il entend (s'il n'y croit pas), il a le droit à un jet de protection qui, s'il est réussi, fait que cette personne n'entend plus rien ou alors un simple bruit très atténué. Ce sort est particulièrement efficace quand il est conjugué avec le sort *force fantasmagorique* (voir p.134). La composante matérielle est un morceau de laine ou un peu de cire.

CORDE ENCHANTÉE (Altération)

Niveau : *2* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* | Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *2 tours/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : lorsque ce sort est lancé sur une corde dont la longueur est comprise entre 1,50 m et 9 m, un des bouts de celle-ci se dresse alors jusqu'à ce que la corde entière soit complètement verticale, perpendiculaire au sol, comme si elle était fixée au sommet. Le bout supérieur est, en fait, attaché dans un espace extradimensionnel. Le lanceur du sort, ainsi que 5 autres personnes maximum, peuvent grimper jusqu'au sommet de la corde et disparaitre dans cet espace où aucune créature ne peut les trouver. Les personnes qui se trouvent à l'intérieur de l'espace extradimensionnel peuvent clairement voir à l'extérieur comme s'ils regardaient par une fenêtre d'environ 90 cm de large par 1,50 m de haut. Ceux qui sont à l'extérieur ne peuvent pas regarder à l'intérieur. La corde ne peut être remontée dans cet espace si 6 personnes y ont grimpé, mais peut y être tirée si moins de 6 personnes s'y trouvent. Si la corde n'est pas remontée, elle sera suspendue dans l'air et y restera jusqu'à ce qu'une créature ne l'enlève. Les personnes se trouvant dans cet espace extradimensionnel doivent en redescendre avant l'expiration du sort, sinon elles tomberont de la hauteur où elles étaient quand le sort a pris fin. Une seule personne à la fois peut grimper à la corde. Une *corde enchantée* peut permettre d'atteindre un endroit normal si elle n'est pas gravie jusqu'au bout. Les composantes matérielles sont de la poudre de blé et un parchemin torsadé en forme de boucle.

DÉTECTION DE L'INVISIBILITÉ (Divination)

Niveau : *2* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''/niveau* | Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *5 rounds/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *1'' de large*

Explication/Description : avec ce sort, le magicien est capable de voir les créatures et les objets invisibles, astraux, éthérés, cachés ou hors de phase. La détection se fait sur la ligne de vue du magicien, sur une largeur de 1''. Les

[103] Voir aussi le tour mineur *bâillement* : il peut affecter le nombre de créatures affectées.
[104] Note de source officielle (Polyhedron Magazine « Dispel Confusion ») : la bouche peut être activée par une autre *bouche magique*, mais ne peut pas déclencher une baguette magique.
[105] Et non pas 90 cm comme dans la VF.
[106] Nid d'abeille hexagonal

composantes matérielles sont une pincée de talc et un peu de poudre d'argent qu'il faut répandre.

DÉTECTION DU MAL (Divination) Réversible

Niveau : *2*	Composantes : *V, S*
Portée : *6''*	Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *5 rounds/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *1''de large*	

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 1 de clerc *détection du mal* (voir p.76). À noter que le magicien ne détecte que l'intensité du mal, mais pas la tendance éthique comme le permet le sort de clerc.

ESP (Divination)

Niveau : *2*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *½''/niveau, 9'' maximum*	Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *1 round/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une créature par examen*	

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien est capable de détecter les pensées immédiates de toute créature dans la portée du sort, sauf les créatures sans esprit comme les morts-vivants. Un sort d'ESP est arrêté par 0,60 m de rocher, 5 cm ou plus de métal autre que le plomb, ou par une mince feuille de plomb. Le magicien est capable de sonder les pensées immédiates d'une créature par round, découvrant de simples pensées instinctives chez les créatures faibles d'esprit. L'examen peut continuer round après round sur la même créature. Le magicien peut employer ce sort, par exemple, pour deviner si une créature se tient derrière une porte, mais il ne saura pas quelle est la créature en question. La composante matérielle de ce sort est une pièce de cuivre.

FLÈCHE ACIDE DE MELF (Évocation)

Niveau : *2*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *3''*	Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *Spécial*	Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Une cible*	

Explication/Description : grâce à ce sort, le magicien crée une « flèche » magique qui se dirige elle-même vers sa cible comme si elle avait été tirée par l'arc d'un guerrier du même niveau que le magicien qui lance le sort. Cette flèche équivaut à une arme +1 au toucher. Une flèche qui atteint son but inflige des dégâts à la victime, même si cette dernière n'est normalement blessée que par des armes magiques supérieures à +1. Cela est du à l'acide. La flèche elle-même fait 2-5 points de dégâts. L'acide qui jaillit quand la flèche touche est équivalent à un projectile d'acide d'environ ¼ de litre[107] (zone d'effet de 1' de diamètre, 2-8 points de dommage, jet de protection pour les objets ; les éclaboussures ne sont pas prises en compte). La force de l'acide s'accroît avec le niveau du magicien : la durée d'effet persiste 1 round de plus par tranche de 3 niveaux du magicien au dessus du 3ème. Ainsi les dommages dus à l'acide sont subis à chaque round, soit pendant 2 rounds si le sort est lancé par un magicien de niveau 4 à 6, 3 rounds pour un niveau 7 à 9, etc., à moins que la victime ne puisse neutraliser l'acide. Si le sort est incanté sous l'eau, l'acide de la flèche ne dure qu'un round, puis est dilué dans l'eau environnante. Les composantes matérielles sont une fléchette, de la poudre de feuille de rhubarbe et un estomac de vipère.

FORCE (Altération)

Niveau : *2*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *6 tours/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Personne touchée*	

Explication/Description : ce sort augmente la force de la personne touchée d'un certain nombre de points (ou de dixièmes de points si la personne est de la classe des guerriers et a atteint 18 en force avant d'avoir utilisé tous les points attribués), et ce pendant toute la durée du sort. Le nombre de points supplémentaires attribués au personnage dépend de sa classe, et les restrictions de force dues à la classe, à la race et au sexe sont toujours à prendre en compte.

Classe	Points de force en plus
Clerc, druide	1-6 (d6)
Guerrier, ranger, cavalier, paladin, barbare, barde	1-8 (d8)
Magicien, illusionniste	1-4 (d4)
Voleur, assassin	1-6 (d6)
Moine	1-4 (d4)

Si un guerrier (ou un paladin, ranger, barbare ou cavalier) a déjà 18 en force, le sort lui ajoutera de 10% à 80% de force exceptionnelle. Toute addition de force au dessus de 18 doit être traitée comme ceci : 1 = 10%. La composante matérielle est quelques cheveux ou un peu d'excrément d'un animal particulièrement fort – singe, ours, bœuf, etc.

FOUET (Évocation)

Niveau : *2*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''*	Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *1 round/niveau*	Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : grâce à ce sort, le magicien crée un objet semblable à un fouet qui se matérialise près de lui jusqu'à une distance maximum de 1''. Le lanceur du sort peut alors manier ce *fouet* comme s'il le tenait réellement et ce dernier se comporte alors en fonction des mouvements des mains de son évocateur. Chaque round, le *fouet* peut être utilisé pour émettre à la fois un claquement sifflant et en même temps asséner un véritable coup. Le son suffit pour tenir à distance des animaux normaux, à moins qu'ils ne réussissent un jet de protection contre les sorts. Tout animal frappé (effectuer un jet normal « pour toucher » afin de déterminer si c'est le cas ou non) doit alors réussir un jet de protection contre les sorts avec un malus de -1 à -4[108] ou bien s'enfuir pour ne plus revenir avant au moins une heure. À noter que le *fouet* ne cause aucun dommage à la créature frappée. Les créatures avec une intelligence supérieure à 3, les animaux de taille géante plus grande que celle d'un ours et les monstres ne sont pas affectés. Le *fouet* peut aussi être utilisé en combat au corps-à-corps, une réussite au toucher indiquant que la lanière a frappé et s'est enroulée autour de l'arme d'un adversaire. S'il s'agit d'une arme tranchante, le *fouet* doit effectuer un jet de protection contre un *coup critique* (13 ou mieux) ; si l'arme n'est pas tranchante, le *fouet* doit alors faire un jet de protection contre un *coup normal* (6 ou plus). Un succès à ce jet de protection signifie que le fouet a arraché l'arme des mains de l'adversaire – à moins que l'adversaire ne réussisse lui-même un jet de protection contre les sorts. Une arme arrachée de cette manière sera projetée au sol et si l'adversaire désire la récupérer, il devra y passer un round. Le bonus d'une arme magique s'applique comme une pénalité pour le jet de protection du *fouet* contre un *coup critique* ou un *coup normal* et la résistance magique d'un adversaire visé peut même empêcher la réussite d'un jet pour toucher. La composante matérielle de ce sort est un petit morceau de soie tressé de façon à former un fouet miniature.

FRACASSEMENT (Altération)

Niveau : *2*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *6''*	Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *Permanente*	Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Un objet*	

Explication/Description : un sort de *fracassement* affecte les objets non-magiques en cristal, verre, céramique ou porcelaine, comme les flacons, les bouteilles, les flasques, les pots, les vitres, les miroirs, etc. Ces objets se brisent en dizaines de morceaux. Les objets d'un poids de plus de 100 po (5 kg) par niveau du magicien ne sont pas affectés par le sort ; mais tous les autres doivent réussir un jet de protection contre les « coups critiques[109] » pour éviter le *fracassement*. La composante matérielle est un éclat de mica.

[107] 8 onces

[108] -1 to -4 : je n'ai trouvé aucune explication sur le pourquoi de -1 à -4 et comment ce malus se détermine : dans le doute je préconise de lancer un d4 ?

[109] « Crushing blow » est traduit par « coup pulvérisant » dans la VF, mais est traduit par « coup critique » dans les tableaux du Guide du Maître VF.

IMAGE MIROIR (Illusion/Fantasme)

Niveau : *2* Composantes : *V, S*
Portée : *0* Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *2 rounds/niveau* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *1,80 m de rayon autour du jeteur de sort*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien fait apparaitre autour de lui 1 à 4 sosies de lui-même. Ces images font exactement ce que fait le magicien et, comme le sort provoque une légère distorsion visuelle, les ennemis du lanceur du sort ne peuvent discerner quel est le vrai magicien parmi les images créées. Quand un sosie est frappé par une arme, magique ou non, il disparait, mais les autres subsistent jusqu'à ce qu'ils soient frappés à leur tour (ou que le sort expire). Les images semblent se déplacer à chaque round, donc, si le vrai magicien est frappé à un round, l'ennemi ne saura pas le reconnaître le round suivant. Pour déterminer le nombre d'images[110] qui apparaîtront, lancez un dé de pourcentage et ajouter 1 point par niveau du magicien : 01-25 = 1 sosie ; 26-50 = 2 sosies ; 51-75 = 3 sosies ; 76 et plus = 4 sosies. Quand la durée du sort se termine, les images disparaissent.



INVISIBILITÉ (Illusion/Fantasme)

Niveau : *2* Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *Spéciale* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Lanceur du sort ou créature touchée*

Explication/Description : ce sort fait que son bénéficiaire (le lanceur du sort ou une créature touchée) devient invisible, indétectable à la vue normale et même à l'infravision. Bien que la créature soit invisible, elle fait cependant toujours autant de bruit car la magie n'affecte pas les sons[111]. Le sort est actif jusqu'à ce qu'il soit magiquement brisé ou dissipé, annulé par son bénéficiaire (ou le lanceur du sort même s'il n'en est pas le bénéficiaire) ou que la personne invisible n'attaque une créature. Ainsi la créature invisible peut ouvrir des portes, parler, manger, monter des marches, etc. Mais, à la moindre attaque[112], elle redeviendra visible immédiatement, quoique cela lui permettra de frapper la première. Même les amis de la créature invisible ne peuvent la voir, non plus que son équipement, à moins qu'ils aient des moyens, magiques ou non, de détecter l'*invisibilité*. Les créatures *hautement* intelligentes avec 10 dés de vie ou plus, 10 niveaux d'expérience ou plus, ou l'équivalent, ont une chance de détecter automatiquement ce qui est invisible. Les composantes matérielles sont un cil mis dans de la gomme arabique.

IRRITATION (Altération)

Niveau : *2* Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''/niveau* Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *Spéciale* Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Une créature*

Explication/Description : un sort d'*irritation* affecte l'épiderme de la créature visée. Les créatures ayant une peau très épaisse ou insensible (tels que les taureaux, les éléphants, les créatures à écailles, etc.) ne sont pas affectées par l'enchantement. Il y a deux versions du sort et chacune d'elle est incantée de la même manière :

Démangeaisons – quand cette version est lancée, cela provoque chez le sujet une sensation instantanée de démangeaisons sur une partie de son corps. Si 5-8 segments ne sont pas immédiatement passés à gratter la zone *irritée*, la créature sera si affectée pendant les 3 rounds suivants qu'elle les passera à se contorsionner et à se tordre, sa classe d'armure remontant de 4 points et ses jets pour toucher s'effectuant à + 2 durant tout ce temps. Si la victime était en train d'incanter un sort durant le round initial, celui-ci est alors perdu. Ceci ne s'applique pas aux trois rounds suivants.

Rougeurs – quand la version *rougeurs* est lancée, la créature visée ne remarque d'abord rien pendant 1-4 rounds, mais ensuite toute sa peau commencera à se couvrir de zébrures rouges qui démangeront faiblement. Les *rougeurs* persisteront jusqu'à ce qu'une *guérison des maladies* ou une *dissipation de la magie* lui soit lancé. Ces rougeurs abaissent sa beauté[113] de 1 point par jour, et ceci pendant 4 jours, c.-à-d. que la perte maximum de beauté sera de 4 points. Après une semaine, la dextérité de la victime baissera également de 1 point. Les symptômes disparaitront immédiatement après que le sort ait été retiré, les caractéristiques revenant alors à leur niveau normal.

La composante matérielle de ce sort est une feuille d'ortie, de chêne ou de sumac réduite en poudre.

LÉVITATION (Altération)

Niveau : *2* Composantes : *V, S, M*
Portée : *2''/niveau* Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *1 tour/niveau* Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : avec ce sort, le magicien peut faire léviter sa propre personne ou une autre créature. Le magicien est limité par le poids : il peut faire léviter jusqu'à 1000 po (50 kg) par niveau ; ainsi un magicien niveau 3 pourra donc agir sur 3000 po (150 kg). Si le magicien se lance le sort sur lui-même, il peut bouger verticalement à la vitesse de 6 m par round. S'il le lance sur une autre créature, le magicien la fera léviter à une vitesse verticale maximale de 3 m par round. Les mouvements horizontaux ne sont pas possibles avec ce sort, mais la créature affectée par celui-ci peut se pousser le long de la paroi d'une falaise, par exemple, pour bouger latéralement. Le magicien peut annuler le sort quand il le désire. Si le bénéficiaire du sort n'est pas consentant, il a droit à un jet de protection, qui, s'il est réussit, empêche les effets dudit sort. La composante matérielle est soit une boucle de cuir, soit un mor-ceau de fil d'or courbé en forme d'hameçon.

LIEN (Altération – Enchantement/Charme)

Niveau : *2* Composantes : *V, S, M*
Portée : *3''* Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *1 round/niveau* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : quand ce sort est utilisé, le magicien peut obliger n'importe quel objet non-vivant semblable à une corde à obéir à ses ordres. Cet objet peut être une ficelle, un fil, une corde, un cordon, un cordage ou même un câble. Environ 15 m de corde normale (d'un diamètre de 2,5 cm), plus 1,5 m/niveau, peuvent être affectés. Réduire proportionnellement la longueur lorsque le diamètre augmente, et inversement. Les ordres qu'il est possible de donner sont les suivants : *Enroules-toi* (forme une pile soigneusement enroulée) ; *Enroules-toi et noues-toi* ; *Fais une boucle* ; *Fais une boucle et noues-toi* ; *ligottes et noues-toi* ; et leur inverse (*dénoues-toi*, par exemple). La corde doit se trouver à environ 30 cm de sa cible (objet ou créature) pour

---

110 Il s'agit bien du nombre de sosies en plus du magicien ; donc si le résultat donne 3 sosies, il y aura en fait 4 « magiciens » : 3 sosies plus le vrai.

111 N'oublions pas, sans en abuser, les odeurs corporelles ou les odeurs des objets transportés : un bon vieux fromage, même invisible, continuera de puer. Pensons aussi aux traces, sans virer pour autant à la parano : un MD ne doit pas considérer qu'une fois qu'un personnage est invisible, toutes les créatures qu'il croise auront les yeux rivés au sol à la recherche de traces : si elles ne le feraient pas normalement, pourquoi le feraient-elles maintenant ?

112 Attaque, ou d'une façon plus générale, toute action offensive, à l'appréciation du MD : lancer un sort de paralysie est une action offensive...

113 La beauté est une nouvelle caractéristique introduite par l'Unearthed Arcana et dont l'utilité a souvent été mise en doute par de nombreux maîtres de jeu et joueurs. Partageant cet avis, je ne l'ai donc pas intégré dans le corpus des règles, mais je l'ai toutefois rajouté en annexe dans le Complément IV pour ceux qui désireraient l'utiliser. Pour les autres qui ne désirent pas la jouer, cette version du sort peut paraitre moins intéressante, aussi je propose de la faire agir sur le charisme. Au MD de voir...

pouvoir effectuer l'ordre demandé, ce qui implique souvent de devoir la jeter au plus près de cette dernière. Toute créature affectée par cette corde peut bien sûr agir dessus comme si c'était un objet normal, son action primant sur l'enchantement, et la corde sera coupée après avoir reçu 2 points de dégâts tranchants. Elle ne peut pas être utilisée comme un garrot, mais elle peut servir à faire trébucher ou à *enchevêtrer* (comme le sort de druide) un adversaire. L'enchantement ne procure aucunes propriétés magiques si ce n'est la faculté d'obéir aux ordres donnés.

LOCALISATION D'OBJETS (Divination) Réversible

Niveau : *2* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *2''/niveau* — Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *1 round/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 3 de clerc *localisation d'objets* (voir p.84).

LUMIÈRE ÉTERNELLE (Altération)

Niveau : *2* — Composantes : *V, S*
Portée : *6''* — Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *Permanente* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Sphère de 6'' de rayon*

Explication/Description : ce sort est le même que le sort de niveau 2 de clerc *lumière éternelle* (voir p.84), excepté le fait que la portée n'est que de 6'' au lieu de 12'' et que le magicien ne peut pas l'inverser.

NUAGE PUANT (Évocation)

Niveau : *2* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *3''* — Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *1 round/niveau* — Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Nuage de 2'' x 2'' x 2''*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien crée un nuage de vapeurs nauséabondes à une distance maximale de 3'' de l'endroit où il se trouve. Toute créature prise dans ce nuage doit lancer un jet de protection contre le poison ; si ce jet de protection est raté, elle sera sans défense à cause des nausées pendant 2 à 5 rounds (d4+1). Si le jet de protection est réussi, elle sera sans défense mais seulement tant qu'elle restera dans le nuage et ensuite pendant 1 round après en être sortie, ceci à cause des effets irritants sur les organes visuels et olfactifs. Un sort de *rafale de vent* dissipera le nuage en 1 round après être entré en contact avec lui. Si le sort est lancé dans un endroit où il y a des déplacements d'airs importants, le nuage se déplacera dans la direction du courant d'air à une vitesse de 1'' à 6'' par round, en fonction de la vitesse du vent. Chaque 1'' d'un tel mouvement réduit la durée du nuage de 1 round. La composante matérielle de ce sort est un œuf pourri ou quelques feuilles de symplocarpe fétide (sorte de chou).

OR DES FOUS (Altération)

Niveau : *2* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''* — Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *6 tours/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *27 dm³ par niveau du magicien*

Explication/Description : grâce à ce sort, les objets et pièces de cuivre peuvent être temporairement transformés en or – 27 dm³ représentant environ un volume de 4000 po (200 kg). Toute créature voyant cet *or des fous* a droit à un jet de dé (d20) dont le résultat doit être égal ou inférieur à son intelligence pour découvrir le subterfuge. Mais pour chaque niveau du magicien, il faut ajouter 1 au tirage : ainsi, il y a peu de chances qu'un *or des fous* soit découvert s'il a été créé par un magicien de haut niveau. Si cet « or » est violemment frappé par un objet en fer forgé, il y a une petite chance que l'or se retransforme en cuivre. Cela dépend de la composante matérielle qui a servi au magicien pour lancer le sort : si une citrine de 50 po a été réduite en poudre et répandue sur le métal transformé, il y a 30% de chances que le coup retransforme l'or en cuivre ; avec une pierre d'ambre de 100 po, la chance est de 25% ; une topaze de 500 po : elle tombe à 10% ; et avec une topaze orientale (corindon) de 1000 po, il n'y a que 1% de chance.

OUBLI (Enchantement/Charme)

Niveau : *2* — Composantes : *V, S*
Portée : *3''* — Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *Permanente* — Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *2'' x 2''*

Explication/Description : avec ce sort, les créatures dans la zone d'effet, qui ratent leur jet de protection, oublient les événements du round précédent. Pour chaque tranche de 3 niveaux du magicien, une autre minute précédente est oubliée. Naturellement, un *oubli* n'annule jamais un sort de *charme*, *suggestion*, *quête religieuse*, *quête magique* ou tout autre sort similaire, mais il est possible de faire oublier à une créature charmée qui est la personne qui l'a charmée. De 1 à 4 créatures peuvent être affectées par le sort, au choix du magicien. S'il choisit de n'affecter qu'une seule créature, le jet de protection de cette dernière subit un malus de -2 ; si deux créatures sont visées, leur jet de protection est à -1 ; et si le magicien choisit 3 ou 4 créatures, le jet de protection est normal. Un sort de *guérison*, *restauration* ou *souhait majeur*, lancé spécialement dans ce but, redonnera la mémoire perdue. Les autres moyens seront inefficaces.

OUVERTURE (Altération)

Niveau : *2* — Composantes : *V*
Portée : *6''* — Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *1 m²/niveau*

Explication/Description : ce sort ouvre les portes coincées, fermées magiquement (*fermeture*) ou verrouillées magiquement (*verrou magique*). Il ouvre également les portes barrées et fermées à clé ainsi que les portes secrètes, les coffres, les boîtes. Il fait s'ouvrir les chaînes et les fers de prisonniers. Si ce sort est utilisé pour ouvrir une porte fermée avec un *verrou magique*, l'*ouverture* n'annule pas le pouvoir du *verrou magique* mais le suspend pendant 1 tour. Dans tous les autres cas, l'*ouverture* est permanente (mais une autre fermeture est possible après). Ce sort ne tord pas les barreaux ; il ne soulève pas non plus les herses[114]. Un sort d'*ouverture* peut effectuer deux actions sur une même porte, mais si cette porte est verrouillée, barrée et fermée magiquement, il faut alors 2 sorts d'*ouverture* pour pouvoir l'ouvrir.

PERCEPTION DES ALIGNEMENTS (Divination) Réversible

Niveau : *2* — Composantes : *V, S*
Portée : *1''* — Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *1 round/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une créature tous les 2 rounds*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 2 de clerc du même nom (voir p.81). Si la créature visée est examinée pendant seulement un round, seul son alignement éthique (loi/chaos) sera révélé.

PEUR (Enchantement/Charme)

Niveau : *2* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''* — Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *3-12 rounds* — Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Une créature*

Explication/Description : quand ce sort est lancé sur une créature de moins de 6 dés de vie ou 6 niveaux d'expérience, elle doit réussir son jet de protection contre les sorts ou alors elle prend peur et se met à trembler de tout son corps. La créature effrayée ne laissera pas tomber ce qu'elle tient à moins qu'elle ne soit encombrée. Si elle est acculée dans un coin, la créature combattra, mais avec un malus de -1 sur ses probabilités de toucher et sur les dégâts qu'elle peut infliger. Ce malus de -1 s'applique aussi à tous les jets de protection qu'elle pourra lancer. Ce sort n'affecte pas les elfes, les demi-elfes, les morts-vivants (squelettes, zombies, goules, ombres, ghasts, nécrophages, âmes en peine), les larves, les lémures, les mânes et les clercs. La composante

[114] Attention : ce sort ne permet pas « d'ouvrir » une porte mais de déverrouiller son système de fermeture, serrure ou épar, par exemple. La porte ne pivote pas sur ses gonds grâce à ce sort.

matérielle est un morceau d'os de mort-vivant (squelette, zombie, goule, ghast ou momie).

PIÈGE DE LÉOMUND (Illusion/Fantasme)

Niveau : *2*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *3 rounds*
Durée : *Permanente*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Objet touché*	

Explication/Description : ce faux piège est placé pour tromper les voleurs tentant de dérober les affaires du magicien. Le lanceur du sort peut affecter n'importe quel petit mécanisme tel que verrou, serrure, gond, engrenage, fermoir, etc. Toute personne capable de détecter les pièges à 80% de chance, moins 4% par niveau qu'elle possède au dessus du premier, de croire à ce piège. Si cette personne tente alors de désamorcer le faux piège, il aura 20% de chances plus 4% par niveau de penser y être parvenu. Ce piège est une illusion, rien n'arrivera si on l'ignore. Son but est seulement d'effrayer les éventuels voleurs ou de leur faire perdre du temps. La composante matérielle est un morceau de fer pyriteux[115] avec lequel le magicien doit toucher l'objet à « piéger ». Un seul *piège de Léomund* peut être placé dans une zone de 15 m x 15 m.

POCHES PROFONDES (Altération – Enchantement/Charme)

Niveau : *2*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *24 tours + 6 tours/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Un vêtement*	

Explication/Description : ce sort permet au magicien de préparer spécialement un vêtement de telle sorte qu'il puisse contenir beaucoup plus que la normale. Une toge ou une robe, finement cousue dans des tissus de grande qualité (d'une valeur d'au moins 300 po), est confectionnée de manière à comporter de nombreuses poches de la taille d'une main, une douzaine au minimum. Le sort de *poches profondes* confère à une de ces poches le pouvoir de contenir un poids de 1000 po (pour un volume de 140 dm^3) comme s'il ne s'agissait que d'un poids de 100 po. De plus, aucun renflement n'est perceptible au niveau de cette poche spéciale. Le sort peut être changé pour permettre à 10 poches d'avoir une capacité de 100 po (14 dm^3) chacune. Si 100 poches ou plus sont cousues dans une robe ou un vêtement semblable (d'une valeur minimale de 1000 po), alors 100 poches pourront être enchantées afin de contenir chacune un poids de 10 po pour un volume de 4 dm^3. Si le sort expire ou si une *dissipation de la magie* est lancée sur le vêtement alors qu'il y a du matériel dans les poches enchantées, son porteur doit effectuer un jet de protection. Un échec signifie que le contenu des poches est passé de l'espace extradimensionnel à l'espace astral – et donc perdu à jamais. Un succès indique que la totalité du matériel issu de ces poches apparait autour du porteur et tombe immédiatement sur le sol. En plus du vêtement, la composante matérielle de ce sort est une petite aiguille en or et une bande d'étoffe raffinée avec laquelle le magicien forme une demi-boucle et qu'il noue à la fin du sort.

PRÉSERVATION (Abjuration)

Niveau : *2*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *2 rounds*
Durée : *Permanente*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *14 dm^3/niveau*	

Explication/Description : *préservation* permet au lanceur de sort de conserver des matières fraiches et intactes jusqu'au moment où il en aura besoin pour un sort. Cet enchantement ne permet cependant pas de préserver les pouvoirs de plantes telles que le gui, les baies de houx et autres ingrédients similaires, qui doivent être cueillis périodiquement. Il ne permet pas non plus de conserver un corps en vue d'une future résurrection. Il fonctionne dans tous les autres cas. Le type d'ingrédients ou de matières qui peuvent faire l'objet d'un sort de *préservation* dépend du niveau du lanceur de sort :

Matières dure, relativement sèches : à partir du niveau 2
Matière légères, relativement humides : à partir du niveau 5
Matières semi-liquides et liquides : à partir du niveau 8

[115] Une pierre à briquet ?

Un récipient n'est nécessaire que dans les cas où un niveau relativement élevé d'humidité est concerné. Les composantes matérielles de ce sort sont une pincée de poussière, un morceau de résine (ou d'ambre) et une goutte de cognac.

PROTECTION CONTRE LES TOURS MINEURS (Abjuration)

Niveau : *2*	Composantes : *V, S*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *1 jour/niveau*	Jet de protection : *Aucun ou annule*
Zone d'effet : *Une créature ou un objet*	

Explication/Description : en incantant ce sort, le magicien confère l'immunité aux effets des tours mineurs lancés par d'autres magiciens, apprentis ou créatures qui en font usage. Le sort protégera le lanceur du sort ou bien un objet ou une créature qu'il touchera (comme un livre de sort ou un tiroir contenant des composantes de sort). N'importe quel tour mineur lancé sur la créature ou l'objet en question se dissipe avec un bruit de pétard mouillé. Ce sort est souvent utilisé par un magicien ayant des apprentis espiègles, ou un souhaitant que ses apprentis utilisent de l'huile de coude plutôt que la magie pour nettoyer ou faire reluire un endroit. Toute créature non-consentante ciblée par ce sort doit être touchée (avec un jet « pour toucher ») et est autorisée à un jet de protection contre les sorts pour en éviter les effets.

PYROTECHNIE (Altération)

Niveau : *2*	Composantes : *V, S*
Portée : *12''*	Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *10 ou 100 fois la source de feu utilisée*	

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 3 de druide *pyrotechnie* (voir p.104).

RAYON D'AFFAIBLISSEMENT (Enchantement/Charme)

Niveau : *2*	Composantes : *V, S*
Portée : *1'' + ¼''/niveau*	Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *1 round/niveau*	Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *une créature*	

Explication/Description : avec ce sort, le magicien peut affaiblir un ennemi en réduisant sa force, et donc sa capacité de combat, de 25% ou plus. Pour chaque niveau du lanceur de sort au dessus du 3ème, le pourcentage augmente de 2% ; donc un magicien de niveau 4 réduira la force d'un adversaire de 27%. La portée et la durée du sort dépendent aussi du niveau du magicien. Par exemple, si une créature est touchée par un *rayon d'affaiblissement*, elle perd le pourcentage approprié de dégâts qu'elle peut infliger par une attaque physique (projectile, coup porté avec une arme, morsure, coup de patte, coup de pied, étouffement, etc.). L'arbitre déterminera les autres réductions à appliquer. Si la créature visée réussit son jet de protection, le sort n'a aucun effet.

RIRE INCONTRÔLABLE ET HIDEUX DE TASHA (Évocation)

Niveau : *2*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *5''*	Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *1 round*	Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Une créature*	

Explication/Description : ce sort permet à son lanceur de faire en sorte que la créature visée perçoive tout ce qui l'entoure comme étant drôle et hilarant. L'effet n'est pas immédiat et la victime ne ressentira qu'un léger picotement pendant le round durant lequel est lancé le sort, mais dès le round suivant, elle commencera à sourire légèrement, puis elle se mettra à pouffer, puis à glousser, ricaner, rire bêtement, s'esclaffer et finalement elle s'écroulera prise d'un fou rire *hideux et incontrôlable*. Bien que cette hilarité magique ne dure qu'un seul round, la créature concernée devra passer le round suivant à se relever et sa force subira un malus de -2 (ou bien -2 au toucher et aux dégâts) durant encore les 2 rounds suivants (c.-à-d. les 3ème et 4ème rounds après le début du sort). Un jet de protection réussi annule les effets du sort. Le jet de protection varie en fonction de l'intelligence de la créature. Les créatures avec une intelligence de 3 ou moins ne sont pas affectées. Celles avec un

score de 4-8 effectuent leur jet de protection à -6 ; celles qui ont un score de 9-12 à -4 ; celles avec 13-15 à -2 ; et celles ayant une intelligence de 16 au plus effectuent un jet de protection normal. Les composantes matérielles sont une petite plume, une minuscule pagaie en bois, et une tartelette à la crème[116]. La tartelette est lancée vers la victime, tandis le jeteur de sort agite la plume dans une main et se frappe le postérieur avec la pagaie en bois.

SPHÈRE ENFLAMMÉE (Altération - Évocation)

Niveau : *2* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''* | Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *1 round/niveau* | Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Sphère de 1,8 m de diamètre*

Explication/Description : un sort de *sphère enflammée* crée un globe de feu normal à une distance pouvant aller jusqu'à 1'' du lanceur de sort. Cette sphère commencera alors à rouler dans la direction indiquée par le magicien, même s'il s'agit d'une pente ascendante. Elle roulera par dessus les obstacles bas tels que murs, meubles, etc., du moment que ces derniers n'excèdent pas 1,20 mètres de hauteur. Les matières inflammables s'enflammeront au contact de la sphère. Les créatures touchées par celle-ci subiront 2-8 points de dégâts. Toutes les créatures situées dans un rayon de 1,5 mètre du centre de la sphère doivent réussir un jet de protection contre les sorts ou subir les dommages indiqués. Un jet réussi fait disparaitre la *sphère enflammée*. Celle-ci se déplace à une vitesse de 1'' par round tant que le lanceur du sort indique du doigt la direction à suivre, sinon elle reste sur place et brûle. Elle peut être éteinte par les mêmes moyens qu'un feu normal de sa taille. Ce sort ne peut normalement pas être utilisé sous l'eau, mais il peut être incanté et fonctionner à l'intérieur des limites d'un sort d'*eau aérée*. Les composantes matérielles sont un morceau de suif, une pincée de souffre et un saupoudrage de poudre de fer.

TÉNÈBRES SUR 5 MÈTRES (Altération)

Niveau : *2* | Composantes : *V, M*
Portée : *1''/niveau* | Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *1 tour + 1 round/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Sphère de 5 m de rayon*

Explication/Description : ce sort provoque une obscurité totale dans la zone d'effet. L'infravision et l'ultravision sont inefficaces. Aucune lumière normale ou magique n'éclairera dans ces ténèbres, sauf les sorts de *lumière* et de *lumière éternelle*. Dans ces cas, les ténèbres sont dissipées par cette *lumière*. De même, le sort de *ténèbres sur 5 mètres* dissipe un sort de *lumière*, mais se contente de suspendre temporairement les effets d'un sort de *lumière éternelle* (qui fonctionne encore après l'expiration des ténèbres)[117]. Les composantes matérielles de ce sort un peu de fourrure de chauve-souris et soit un morceau de charbon, soit une goutte de poix.

TOILE D'ARAIGNÉE (Évocation)

Niveau : *2* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *½''/niveau* | Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *2 tours/niveau* | Jet de protection : *Annule ou 1/2*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : ce sort crée une masse à plusieurs couches de filaments solides et épais comme ceux d'une toile d'araignée, mais beaucoup plus gros et résistants. Cette masse doit avoir au moins deux points d'attache diamétralement opposés (plancher et plafond, deux murs opposés, etc.). La toile occupe un volume de 216 m^3 et doit avoir une épaisseur d'au moins 1'' ; donc un magicien peut créer un volume de 4'' de haut sur 2'' de large sur 1'' d'épaisseur. Si le sort est lancé sans avoir deux points d'ancrage solides, la toile s'effondrera sur elle-même, annulant effectivement le sort. Les créatures prises dans la toile, ou qui la touchent simplement, sont collées aux fibres gluantes. Celles ayant moins de 13 en force ne peuvent rien faire jusqu'à ce qu'elles soient libérées par quelqu'un d'autre, ou jusqu'à ce que le sort prenne fin. Pour chaque tour entier pendant lequel elle est prise dans la toile, une créature à 5% de chance cumulative de mourir étouffée. Les créatures ayant une force entre 13 et 17 peuvent briser 0,30 m de toile par tour. Celles avec 18 ou plus en force peuvent déchirer 0,30 m de toile par round. (NB : Les créatures de masse importante sont à considérer comme ayant une grande force pour déchirer la toile, tandis que celles de masse très importante ne s'apercevront même pas de la présence de la toile). Les créatures très fortes et géantes déchireront 0,30 m de toile par segment. Les filaments de la toile sont inflammables. Une *épée langue de feu* les coupera aussi facilement qu'une main écartant une vraie toile d'araignée. N'importe quel feu : torche, huile enflammée, épée de flammes, etc., brûlera une toile en un seul round. Toutes les créatures prises dans la toile subiront de 2 à 8 points de dégâts à cause du feu, mais celles qui s'en sont libérées ne subiront aucun dégât. Le jet de protection s'effectue à -2. S'il est réussit, 2 choses peuvent se passer : si la créature a un endroit par lequel elle peut s'échapper, elle peut le faire sans problème ; si elle n'en a pas, le pouvoir gluant de la *toile d'araignée* sera moitié moins fort[118]. La composante matérielle de ce sort est un peu de toile d'araignée.

VERROU MAGIQUE (Altération)

Niveau : *2* | Composantes : *V, S*
Portée : *Au toucher* | Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *Permanente* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *2,70 m^2/niveau*

Explication/Description : quand ce sort est lancé sur une porte, un coffre ou un portail, il le ferme magiquement. L'objet ainsi verrouillé ne peut être ouvert qu'en le cassant, en utilisant les sorts *dissipation de la magie* ou *ouverture*, ou alors par un magicien supérieur d'au moins 4 niveaux à celui qui a lancé ce sort de *verrou magique*. À noter que les deux dernières méthodes (*ouverture* et magicien) n'annulent pas définitivement le pouvoir du sort : elles le suspendent pendant un petit moment seulement. Les créatures de nature extra-dimensionnelle n'affectent pas un *verrou magique* comme elles peuvent le faire vis-à-vis d'une *fermeture* (voir ce sort p.123). Le magicien qui a lancé le sort peut toujours ouvrir librement la porte, le coffre ou le portail sur lesquels il a posé un *verrou magique*, un peu comme si le verrou n'existait pas pour lui.

VOCALISATION (Altération)

Niveau : *2* | Composantes : *S, M*
Portée : *Au toucher* | Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *5 rounds* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une créature lançant des sorts*

Explication/Description : ce sort permet à son bénéficiaire de lancer des sorts qui requièrent normalement une composante verbale sans avoir à émettre le moindre son, du moment que la durée d'incantation de ces sorts est entièrement comprise dans celle de celui-ci (5 rounds). Ce sort est très utile dans des situations où la discrétion est souhaitée ou quand le bénéficiaire est sous l'influence d'un sort de *silence*. Le sort *vocalisation* n'annule pas les éventuelles altérations des autres modes de communication orale (un sort de *message* pourra être lancé depuis l'intérieur d'une zone de *silence*, mais aucune information ne sera transmise en retour au lanceur du sort). Le sort n'annule pas les effets d'un *silence* magique, mais le contrebalance simplement au moment de l'incantation de sorts. Si un sort incanté au moyen d'un sort de *vocalisation* a un effet sonore, ce son sera masqué tant que le *silence* demeure en place. La composante matérielle de ce sort est une cloche sans battant ou bien la langue d'un criminel récidiviste.

ZÉPHYR (Évocation)

Niveau : *2* | Composantes : V, *S, M*
Portée : *0* | Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *1 segment* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *1'' de large, ½'' de long/niveau*

Explication/Description : ce sort crée un léger courant d'air qui part depuis le lanceur du sort et se déplace dans la direction à laquelle il fait face. Il continue jusqu'à ce que la zone d'effet maximale soit atteinte. La force du *zéphyr* est suffisante pour faire vaciller de petites flammes. Il attise les flammes et les feux de plus grande taille, les rendant plus chauds (+1 aux dés de dommages, s'il y a lieu). Il retiendra les nuages ou vapeurs mobiles (tel qu'un *nuage létal*) pendant 1 round. Il affaiblira les vapeurs de type *nappe de brouillard* ou

[116] « minute tort » dans la VO : j'ai ajouté la crème à la tartelette…

[117] Pour les interactions entre les sorts de lumières et ténèbres, voir la note relative au sort de niveau 1 de clerc *lumière* p.77.

[118] Et ben avec une règle comme ça, le MD est bien avancé !

mur de brouillard en réduisant leur durée de moitié. Il repoussera 3 m en arrière l'air stagnant, les vapeurs et même les gaz empoisonnés , réduisant leur durée et leur puissance de moitié, à moins que ces vapeurs ou ce gaz ne soient renouvelés par une source quelconque. La composante matérielle est un fragment de parchemin de qualité plié en accordéon et attaché vers le bas par une épingle en argent ou en ivoire pour former un petit éventail.

SORTS DE NIVEAU 3

BOULE DE FEU (Évocation)

Niveau : *3*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *10'' + 1''/niveau*	Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *Instantanée*	Jet de protection : *½*
Zone d'effet : *Sphère de 2'' de rayon*	

Explication/Description : une *boule de feu* est une explosion de flammes qui éclate avec un grondement sourd et délivre des dégâts proportionnels au niveau du magicien : 1d6 pour chaque niveau. Les exceptions suivantes sont à prendre en compte : un bâtonnet délivre des *boules de feu* à 6d6 de dégâts, un bâton à 8d6 et les sorts sur parchemin peuvent délivrer des dégâts allant de 5d6 à 10d6 (d6+4). L'explosion d'une *boule de feu* ne provoque pas une pression énorme et, de ce fait, elle prend la forme de l'endroit dans lequel elle a lieu, occupant ainsi un volume équivalent à son volume sphérique normal (le volume[119] d'une *boule de feu* est de 905 m^3 environ). En plus des dégâts qu'elle cause, une *boule de feu* enflamme tous les matériaux inflammables situés dans la zone de l'explosion et la chaleur dégagée peut faire fondre les métaux légers (or, cuivre, argent, etc.). Un jet de protection doit être tiré pour chaque objet dans la zone d'effet pour savoir s'il a été affecté par le feu. Les objets portés par une créature qui a réussi son jet de protection sont considérés comme n'ayant subi aucun dommage. Le magicien pointe son doigt et annonce la portée (distance et hauteur) à laquelle la *boule de feu* doit exploser. Un éclair jaillit du doigt pointé et se transforme en *boule de feu*, à moins qu'il n'y ait impact sur un obstacle matériel avant la distance annoncée par le magicien. Les créatures qui ratent leur jet de protection subissent les dégâts entiers, tandis que celles qui le réussissent les voient diminués de moitié. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau. La composante matérielle de ce sort est une petite boule composée de fiente de chauve-souris et de souffre.

CATALEPSIE (Nécromancie)

Niveau : *3*	Composantes : *V, S*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *6 rounds + 1 round/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Créature touchée*	

Explication/Description : grâce à ce sort, le magicien, ou toute créature dont les niveaux d'expérience ou les dés de vie n'excèdent pas ceux du lanceur du sort, peut être placé dans un état de *catalepsie*, indiscernable de la mort. Cependant, la créature affectée peut sentir, entendre et savoir ce qui se passe autour d'elle ; mais la vue et les sensations ne sont pas possibles. Ainsi une blessure ou un mauvais traitement corporel ne sera pas ressenti, la créature n'aura aucune réaction et les dégâts subis seront divisés par 2. De plus, une personne en état de *catalepsie* sera insensible aux effets de la paralysie, du poison ou d'une perte d'énergie[120]. Cependant, un poison ou toute autre substance injectée dans une personne en état de *catalepsie* deviendra effectif quand cette personne sortira de cet état cataleptique, bien qu'un jet de protection soit autorisé. Seule une personne consentante peut être affectée par ce sort. Le bénéficiaire du sort consomme 100 fois moins d'air que la normale. Le lanceur du sort est capable de mettre fin au sort quand il le désire ; mais il faudra un round complet à la créature sortant de la *catalepsie* pour retrouver toutes ses fonctions corporelles.

[119] Le volume d'une boule est donné par la formule $(4\pi r^3)/3$. En appliquant la règle 1'' = 3 m pour une zone d'effet, on obtient bien 905 m^3. Astuce pour trouver l'espace occupé en intérieur par une boule de feu ; si votre plan est quadrillé à l'échelle de 1 carreau = 3 m x 3 m (soit 9 m^2), divisez les 905 m^3 par la hauteur du plafond, puis par 9 : vous obtiendrez le nombre de carrés couverts par la boule de feu autour du point d'impact. Exemple : si le plafond est à 2,5 mètres, divisez 905 par 2,5, puis par 9 : le résultat est de 40,22 : un peu plus de 40 carrés sur votre plan seront couverts par l'expansion de la boule de feu ! Eh, Mago ! Quelle idée d'avoir lancé cette boule de feu dans ce long couloir...

[120] Perte d'énergie, dans le sens d'absorption d'énergie : perte de niveau...

CHAUMIÈRE DE LÉOMUND (Altération)

Niveau : *3*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *0*	Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *6 tours/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Sphère de 3 m de diamètre*	

Explication/Description : quand le magicien lance ce sort, il crée une sphère de force opaque autour de lui, la moitié de cette sphère se trouvant en dessous du sol et l'autre au dessus de la surface. Le champ de force fait que la température intérieure se maintient à 21°C quand la température extérieure va de -18°C à 41°C. Un froid en dessous de -18°C abaisse la température intérieure de 1°C par baisse de 1°C à l'extérieur ; une chaleur supérieure à 41°C augmente la température interne selon le même ratio. La *chaumière de Léomund* peut résister à un vent de 80 km/h, mais un vent plus fort détruira le champ de force. Le magicien peut, sur simple commande, éclairer faiblement l'intérieur de l'hémisphère dans laquelle il se trouve ; il peut l'éteindre de la même manière. Si cette demi-sphère est opaque pour ceux qui sont à l'extérieur, elle est en revanche transparente pour ceux qui sont à l'intérieur. En aucun cas la *chaumière de Léomund* ne protège des projectiles, des armes, des sorts, etc. Elle peut contenir jusqu'à 6 autres créatures de taille humaine, en plus du magicien, qui peuvent y entrer et en sortir librement, mais si ce dernier lui-même sort de la chaumière, elle disparait définitivement. La composante matérielle est une petite perle de cristal qui se brisera à la fin du sort ou si la chaumière est détruite.

CLAIRAUDIENCE (Divination)

Niveau : *3*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Spéciale*	Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *1 round/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : le sort de *clairaudience* permet au magicien de se concentrer sur un lieu et d'entendre dans son esprit tous les sons qui s'y produisent, ceci dans un rayon de 6'' à partir du centre de l'endroit qu'il examine. La distance n'est pas un problème, mais le lieu doit être connu, c'est-à-dire un endroit familier au lanceur de sort ou évident (tel que derrière une porte, à un angle de couloir, dans le taillis d'un bois, etc.). Seuls les sons normalement discernables par le magicien peuvent être entendus. Une paroi de métal ou une protection magique empêche l'écoute. Ce sort ne fonctionne que sur le plan d'existence sur lequel se trouve le lanceur de sort au moment où il le lance. La composante matérielle est une petite corne d'argent d'une valeur minimale de 100 po, qui disparait quand le sort est lancé.

CLAIRVOYANCE (Divination)

Niveau : *3*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Spéciale*	Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *1 round/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : similaire au sort de *clairaudience*, le sort de *clairvoyance* permet au magicien de voir dans son esprit ce qui est à portée de vue dans l'endroit choisi. La distance n'est pas un problème, mais l'endroit doit être connu : familier ou évident. De plus, la lumière est un facteur important, que le magicien possède ou non l'infravision ou l'ultravision. Si le lieu choisi est sombre et non éclairé, la zone d'effet sera de 1'' de rayon autour du centre de cette zone ; dans les autres cas, la vue est celle de la vision normale. Les parois de métal et des protections magiques empêchent une *clairvoyance*. Le sort ne fonctionne que sur le plan où se trouve le magicien quand il le lance. La composante matérielle de ce sort est une pincée de poudre faite à partir de la glande pinéale d'un humain ou d'un humanoïde.

DÉTECTION DES ILLUSIONS (Divination)

Niveau : *3*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *2 rounds + 1 round/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Champ visuel de 1'' de large, 1'' de long/niveau*	

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 1 d'illusionniste *détection des illusions* (voir p.170).

DISSIPATION DE LA MAGIE (Abjuration)

Niveau : *3* | Composantes : *V, S*
Portée : *12''* | Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *Permanente* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Cube de 3'' d'arête*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 3 de clerc *dissipation de la magie* (voir p.83).

FLÈCHE DE FEU (Conjuration/Appel)

Niveau : *3* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* | Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *1 segment/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Chaque flèche ou carreau touché*

Explication/Description : une fois que le magicien a lancé ce sort, il peut à chaque segment toucher une flèche ou un carreau qui devient alors magique, bien qu'il n'ait aucun bonus pour toucher les adversaires. Chaque projectile touché doit être envoyé moins d'un round plus tard car après cette période les flammes le consument entièrement et la magie est perdue. Ces projectiles enflammés auront une chance normale d'enflammer ce qu'ils touchent, et toute créature sujette à des dégâts supplémentaires dus au feu subira 1 point de dommage en plus pour chaque *flèche de feu* la frappant. Ce sort ne peut normalement pas être utilisé sous l'eau, mais il peut être incanté et fonctionner à l'intérieur des limites d'un sort d'*eau aérée*. Les composantes sont une goutte d'huile et un petit morceau de silex.

FORCE FANTASMAGORIQUE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *3* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *8'' + 1''/niveau* | Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *Spéciale* | Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *72 m^2 + 9 m^2/niveau*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien crée une illusion visuelle qui affecte toutes les créatures qui la voient et qui y croient ; cette illusion est si puissante qu'elle peut engendrer des dégâts, comme suite à des flèches illusoires ou à une chute dans une fosse illusoire hérissée de pieux acérés. L'illusion créée ne comporte pas d'éléments auditifs. Le magicien doit connaitre et comprendre la force ou la créature sur la base de laquelle il produit son illusion : si le lanceur du sort n'a jamais lancé une boule de feu ou jamais vu un dragon tortue, une illusion de ce genre sera de très faible qualité. Cette illusion dure jusqu'à ce qu'elle soit frappée par un adversaire (à moins que le magicien ne fasse réagir son illusion en conséquence) ou dès que le magicien cesse sa concentration (que cet arrêt soit dû à sa propre volonté, à un déplacement de sa part ou à cause d'une attaque réussie contre lui et lui infligeant des dégâts). Les créatures qui ne croient pas à une *force fantasmagorique* ont droit à un jet de protection contre le sort, qui, s'il est réussi, leur fait comprendre que c'est une illusion, et qui donne un bonus de +4 aux jets de protection de leurs alliés, à condition que cette découverte puisse leur être communiquée. Les créatures qui n'observent pas l'illusion ne sont pas affectées par elle tant qu'elles ne la voient pas. Le sort peut créer l'illusion de n'importe quel objet, créature ou force, du moment que la zone d'effet est respectée. Cette zone peut se déplacer, mais dans les limites de la portée du sort. La composante matérielle est un morceau de toison de mouton.

FOUDRE (Évocation)

Niveau : *3* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *4'' + 1''/niveau* | Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *Instantanée* | Jet de protection : *½*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : en lançant ce sort, le magicien libère une puissante décharge électrique qui cause les dégâts suivants : 1d6 par niveau du magicien à toutes les créatures qui se trouvent dans la zone d'effet ou la moitié des dégâts si elles réussissent leur jet de protection. La portée de la *foudre* correspond à l'endroit où la décharge se crée, c'est-à-dire si la décharge est évoquée à 6'', la *foudre* partira de ce point et s'étendra vers l'avant. Un sort de *foudre* enflammera les matériaux inflammables, cassera les portes en bois, éclatera de la pierre jusqu'à 30 cm d'épaisseur et fera fondre les métaux à faible température de fusion (plomb, or, cuivre, argent, bronze). Des jets de protection doivent être lancés pour les objets ayant subit le plein impact de la décharge (cf. *boule de feu*). La zone d'effet de la *foudre* est déterminée par le magicien, comme la distance. La décharge peut être un éclair bifide de 1'' de large sur 4'' de long ou un éclair simple de ½'' de large sur 8'' de long. Si un magicien de niveau 12 lance ce sort au maximum de sa portée, la décharge sera évoquée à 16'' et s'étendra vers l'avant jusqu'à une distance totale de 20'' pour un éclair bifide ou de 24'' dans le cas d'un éclair simple. Si la longueur maximale de la décharge n'est pas possible à cause de l'interposition d'un obstacle non-conducteur (tel qu'un mur de pierre), la foudre rebondira et reviendra vers son créateur[121], la longueur étant normale du début à la fin. À noter quand même que l'obstacle subira des dégâts de la décharge, mais les dommages physiques n'étant pas exceptionnels, la foudre rebondira effectivement sur toute sa longueur restante. Exemple : une foudre de 8'' de long est lancée à une portée de 4'', mais l'espace libre dans la direction désirée n'est que de 3,5'' ; l'éclair sera donc évoqué à une distance maximale de 3,5'' et rebondira de toute sa longueur de 8'' vers le lanceur du sort. Si la foudre touche un obstacle qui est brisé par la force de l'impact, la foudre continuera au-delà. Dans un milieu aquatique, la zone d'effet de ce sort est identique à celle d'une *boule de feu*. Au lieu de prendre la forme d'un éclair, la décharge électrique prend celle d'un globe de 2'' de rayon, centré au point d'impact théorique de l'éclair. Toutes les créatures se trouvant à l'intérieur de la zone d'effet subissent l'intégralité des dégâts (la moitié en cas de réussite du jet de protection). Les composantes matérielles sont un peu de fourrure et une baguette de verre, de cristal ou d'ambre.

INFRAVISION (Altération)

Niveau : *3* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* | Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *12 tours + 6 tours/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Créature touchée*

Explication/Description : avec ce sort, le magicien permet au bénéficiaire de voir dans le spectre infrarouge. Ainsi les différences de chaleur peuvent être vues jusqu'à une distance de 6''. De fortes sources de radiations infrarouges (lanterne, torche, feu, etc.) ont tendance à aveugler ou à créer des « ombres », comme la lumière peut le faire vis-à-vis de la vision normale. L'infravision est alors affectée et ne fonctionne pas aussi efficacement en présence de telles sources de chaleur. Les créatures invisibles ne sont pas détectables avec l'infravision, car l'invisibilité affecte aussi les infrarouges, comme les ultraviolets et le spectre de lumière normale. La composante matérielle de ce sort est une pincée de poudre de carotte séchée ou une agate.

INTERMITTENCE (Altération)

Niveau : *3* | Composantes : *V, S*
Portée : *0* | Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *1 round/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Personnelle*

Explication/Description : grâce à ce sort, le magicien fait disparaitre et réapparaitre son enveloppe corporelle sur son plan d'existence, à un moment et à un endroit tirés au hasard, et ceci durant chaque minute de la durée du sort. (Cf. **Manuel des Monstres** : *chien esquiveur*). Le segment du round pendant lequel disparait le magicien est déterminé en lançant 2d4 et, durant ce même segment, il réapparaitra à 60 cm de l'endroit où il se trouvait avant de disparaitre. (La direction est déterminée en lançant 1d8 : 1 = devant à droite ; 2 = à droite ; 3 = derrière à droite ; 4 = derrière ; 5 = derrière à gauche ; 6 = à gauche ; 7 = devant à gauche ; 8 = devant). Si un objet occupe l'espace où le magicien doit réapparaitre, ce dernier se déplace de nouveau dans une autre direction depuis sa position de départ jusqu'à ce qu'il trouve un espace libre, mais jamais au-delà de 3 mètres de sa position d'origine (du début de round). Si malgré tout le magicien ne peut pas réapparaitre, il se retrouve alors piégé sur le plan éthéré. Pendant et après le segment de déplacement, le magicien ne peut être atteint que par une attaque pouvant atteindre les deux endroits à la fois, c'est-à-dire un *souffle de dragon*, une *boule de feu* ou tout autre type d'attaque similaire affectant une large zone. Les adversaires qui ne sont pas capable de telles attaques ne peuvent toucher le magicien qu'avant son déplacement. Tant qu'il est sous l'effet du sort *intermittence*, le magicien n'a que 75% de chances de réussir une action autre qu'une attaque physique

[121] Comme il est précisé, la foudre revient VERS son créateur et ne rebondit pas en faisant des « bandes » comme au billard par exemple !

avec une arme de mêlée. C'est-à-dire que l'utilisation d'un sort ou d'un objet ne pourrait pas se faire ou se ferait d'une manière incorrecte ou dans une mauvaise direction. Le MD déterminera les chances de succès ou d'échec et les résultats précis des actions entreprises.

INVISIBILITÉ SUR 3 MÈTRES (Illusion/Fantasme)

Niveau : *3* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* — Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *3 mètres de rayon autour de la créature touchée*

Explication/Description : ce sort est pratiquement le même que le sort *invisibilité* (voir p.129). Les créatures affectées sont celles qui se trouvent dans un rayon de 3 mètres autour du bénéficiaire au moment où le sort est lancé sur ce dernier. Si une créature invisible sort de cette zone de 3 mètres de rayon (zone qui, rappelons le, se déplace avec le bénéficiaire du sort), elle redevient visible. Une créature qui entre (ou revient après en être sortie) dans la zone d'effet ne (re)devient pas invisible. Les créatures invisibles ne peuvent pas se voir entre elles. Les créatures invisibles qui attaquent annulent leur invisibilité, mais pas celle des autres ; si c'est le bénéficiaire du sort qui attaque ou rompt le sort, toutes les créatures initialement affectées redeviennent visibles.

INVOCATION DE MONSTRE I (Conjuration/Appel)

Niveau : *3* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *3''* — Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *2 rounds + 1 round/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : durant une période de 1 à 4 rounds (faisant partie de la durée du sort) le magicien provoque l'apparition de 2 à 8 monstres de niveau 1 (choisis au hasard par le MD, mais dont le nombre peut être soit tiré aussi au hasard, soit décidé par le MD, ceci en fonction de la puissance du type de monstre sélectionné). Ces monstres apparaissent dans la portée du sort, là où le magicien le désire ; ils attaqueront alors les ennemis du lanceur du sort du mieux qu'ils pourront, jusqu'à ce que le magicien ordonne l'arrêt du combat, que la durée du sort expire ou qu'ils soient tués. S'il n'y a aucun ennemi, les monstres peuvent rendre des services au magicien, à condition que la communication soit possible et qu'ils en soient physiquement capables. Les composantes matérielles de ce sort sont un petit sac et une petite bougie (pas nécessairement allumée).

LANGUES (Altération) Réversible

Niveau : *3* — Composantes : *V, M*
Portée : *0* — Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *1 round/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Cercle de 6'' de diamètre*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 4 de clerc *langues* (voir p.88). La composante matérielle est une petite statuette d'argile représentant une ziggourat, qui se brise quand l'incantation est prononcée.

MATIÈRE (Évocation – Conjuration/Appel)

Niveau : *3* — Composantes : *V, S*
Portée : *1''* — Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *Permanente* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *27 dm^3/niveau*

Explication/Description : un sort de *matière* permet au magicien de créer réellement certaines choses ordinaires. Il n'est pas très difficile de faire apparaître des matériaux basiques comme de la pierre, de la terre ou du bois. Ce genre de matière sous forme brute, non travaillée, est facile à obtenir avec ce sort. De la même façon, d'autres matières non vivantes ou non organiques, telles que de l'eau, de l'air, du fumier, de la paille, etc., peuvent être conjurées. Quand il s'agit de simples plantes, comme si le lanceur de sort tentait de faire naitre une zone d'herbe, il y a une base d'échec total de 100%, diminuée de 1% par niveau du lanceur du sort. La matière organique animale ne pourra jamais faire l'objet de ce sort. En aucun cas des objets manufacturés, raffinés ou fabriqués ne pourront être générés par un sort de *matière*, pas plus que des gemmes, même brutes, ou des métaux précieux. Le sort permet essentiellement au magicien de créer des choses ordinaires de nature basique.

MINUSCULES MÉTÉORES DE MELF (Évocation - Altération)

Niveau : *3* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''/niveau* — Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une cible par projectile*

Explication/Description : ce sort est inhabituel pour deux raisons. D'abord, l'enchantement permet au magicien de projeter de petits globes de feux, chacun d'eux explosant en une sphère de 30 cm de diamètre à l'impact et infligeant 1-4 points de dommages à la créature visée – ou bien sinon en enflammant des matières combustibles (même des planches solides). Ces météores sont des projectiles lancés par le magicien, qui doivent être traités comme des projectiles semblables à des grenades s'ils ratent leur cible. Cette capacité continue de round en round, jusqu'à ce que le lanceur du sort ait soit tiré autant de météores qu'il a de niveaux, soit décidé d'arrêter même s'il peut encore en lancer, ou bien alors qu'une *dissipation de la magie* ne soit réussie contre lui. Ensuite, une fois que le sort de *minuscules météores de Melf* a été incanté avec succès, le magicien peut choisir de lancer les projectiles disponibles au rythme de 1 tous les 2 segments ou bien 1 tous les rounds (en commençant au round de l'incantation). Le magicien ne peut pas changer d'option une fois qu'il en a choisit une.

Pour la première option, le lanceur du sort doit pointer du doigt la cible désirée durant le deuxième segment après que le sort ait été lancé et un projectile sera envoyé. Ce processus se répète ensuite tous les 2 segments jusqu'à ce que tous les projectiles aient été lancés. Bien entendu, cela signifie donc que le sort se prolongera forcément durant au moins une partie du round suivant.

Si la seconde option est choisie, le magicien peut retenir ou libérer ses projectiles au moment propice, du moment qu'un projectile est tiré par round et ceci durant chaque round qui suit jusqu'à épuisement du nombre de météores disponibles. Cette option présente l'avantage de permettre au magicien de tirer un météore et de lancer un autre sort dans le même round. Cet autre sort ne doit toutefois pas requérir une concentration continuelle du magicien, ou sinon il perdra involontairement les météores restants. Que le magicien ne parvienne pas à tenir *mentalement* le compte du nombre de projectiles restants est une indication infaillible qu'il a involontairement mit fin au sort.

Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau. Les composantes nécessaires pour l'incantation de ce sort sont une boulette de salpêtre et de souffre mélangés avec du bitume et un minuscule cylindre en or. Le cylindre ne coûte pas moins de 1000 po à réaliser, tellement sa fabrication et sa ciselure magique sont fines, mais il demeure efficace même après de nombreuses utilisations – à moins qu'il ne soit endommagé par accident ou par abus.

MUR DE VENT (Altération)

Niveau : *3* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''/niveau* — Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *1 round/niveau* — Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Une zone de 1'' de large et ½'' de haut/niveau*

Explication/Description : ce sort fait naître un rideau invisible de vent d'une force considérable – suffisante pour repousser vers le haut des oiseaux aussi grands que des corbeaux ou pour arracher des mains de personnes qui ne s'y attendent pas des papiers ou autres matériaux similaires. (En cas de doute, un jet de protection contre les sorts déterminera si le sujet maintient sa prise). Les insectes normaux ne peuvent pas passer une telle barrière. Les matériels, équipements, et même vêtements, qui ne sont pas attachés, ni tenus, ni fixés, et qui se trouvent pris dans un *mur de vent,* s'envoleront vers le haut. Ce sort ne peut normalement pas être utilisé sous l'eau, mais il peut être incanté et fonctionner à l'intérieur des limites d'un sort d'*eau aérée*. Les composantes matérielles sont un minuscule moulin à vent[122] et une plume d'origine exotique.

[122] Pas le bâtiment, mais le petit jouet pour enfants...

OBJET (Altération)

Niveau : *3* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* | Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *6 ou 24 tours/niveau* | Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *54 dm³/niveau*

Explication/Description : grâce à ce sort, le magicien est capable de réduire au 12ème de sa taille normale n'importe quel objet normal non magique qu'il touche, en tenant bien sûr compte de la zone d'effet (l'objet doit tenir dedans AVANT son rétrécissement). Puis, s'il le désire, le lanceur du sort peut ensuite changer cet objet ainsi réduit en un objet similaire en tissu. Seules les choses vivantes sont autorisées à effectuer un jet de protection contre les sorts, mais il se fait à +4. La durée du sort est de 6 tours par niveau du magicien pour de la matière vivante et de 24 tours par niveau pour un objet. Les objets et les créatures transformées en tissu effectuent leurs éventuels jets de protection contre des attaques ultérieures normalement (comme s'ils n'avaient pas été transformés et non pas comme du tissu). Les objets changés par le sort *objet* peuvent retrouver leur composition et leur taille normale en étant simplement jeté sur une surface solide ou grâce à un mot de commande du lanceur du sort. Il est possible d'affecter un feu et son combustible avec ce sort[123].

PAGE SECRÈTE (Altération)

Niveau : *3* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* | Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *Jusqu'à dissipation* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une page de n'importe quelle taille jusqu'à 18 dm²*

Explication/Description : lorsqu'il est lancé, le sort de *page secrète* modifie le contenu réel d'une page pour le faire apparaitre comme quelque chose de complètement différent. Ainsi, une carte peut être changée en un traité sur le polissage des cannes en ébène pour vieillard ; le texte d'un sort peut être altéré pour apparaître comme une page de livre de compte ou même un sort différent, etc. Les sorts *runes explosives* et *confusion des langues* peuvent être incantés sur la *page secrète*, de même que *compréhension des langues,* mais ce dernier ne révèlera pas le contenu réel de la *page secrète*. Le lanceur du sort est capable d'inverser l'effet du sort sur simple prononciation d'un mot de commande, lire attentivement cette page, puis lui faire reprendre sa forme de *page secrète*. Le lanceur du sort peut aussi dissiper le sort en prononçant deux fois de suite le mot de commande. D'autres personnes qui remarqueraient que le véritable contenu de la page est dissimulé sous couvert de ce sort peuvent tenter une *dissipation de la magie*, mais si cette dernière échoue, la page sera détruite. Si cette page ne fait pas l'objet d'une *dissipation de la magie*, seuls les sorts d'*altération de la réalité* ou de *souhait majeur*, ou bien alors de l'essence de feu follet ou de boggart[124], révéleront le véritable contenu d'une *page secrète*. La composante matérielle de ce sort est de la poudre d'écailles de hareng.

PARALYSIE (Enchantement/Charme)

Niveau : *3* | Composantes : *V*
Portée : *12''* | Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *2 rounds/niveau* | Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *1 à 4 personnes*

Explication/Description : similaire au sort de niveau 2 de clerc *paralysie* (voir p.81), ce sort immobilise les personnes se trouvant dans la portée et désignées par le magicien. Si 3 ou 4 personnes sont visées, leur jet de protection est normal. Si 2 personnes sont visées, le jet de protection est à -1. Si une seule personne est visée, son jet de protection est à -3. Une négation partielle de ce sort, comme peut le faire un *anneau de retour de sorts*, fait que l'immobilisation agit comme le ferait un sort de *ralentissement*, à moins, bien sûr, que le jet de protection soit réussi. Les créatures pouvant être affectées par le sort sont : demi-elfes, demi-orques, dryades, elfes, esprits follets, génies des eaux, gnolls, gnomes, gobelins, hobgobelins, hommes-lézards, humains, kobolds, lutins, nains, orques, petites-gens, pixies et troglodytes.

[123] Ce sort est assez puissant pour un niveau 3 ; cela n'est pas précisé mais va de soi : le magicien doit réussir son jet de toucher pour affecter une créature non consentante. D'autre part, une créature plus volumineuse que la zone d'effet ne peut pas être affectée par le sort, même pas partiellement.
[124] Monster Manual II page 19.

PROTECTION CONTRE LE MAL SUR 3 MÈTRES (Abjuration) Réversible

Niveau : *3* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* | Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *2 rounds/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Sphère de 3 m de rayon autour de la créature touchée*

Explication/Description : ce sort est le même que le sort de niveau 1 *protection contre le mal*, sauf en ce qui concerne la zone d'effet. Voir le sort de niveau 1 de clerc *protection contre le mal* (p.78) pour plus d'informations.

PROTECTION CONTRE LES PROJECTILES NORMAUX (Abjuration)

Niveau : *3* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* | Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *1 round/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Créature touchée*

Explication/Description : ce sort confère à la personne touchée une invulnérabilité totale aux projectiles lancés et décochés tels que flèches, haches, carreaux, javelots, petites pierres, lances de fantassin, etc. De plus, il réduit de 1 point par dé de dégâts les dommages que peuvent causer les gros projectiles et les projectiles magiques : projectiles de baliste, rochers de catapultes, flèches magiques, carreaux magiques, javelots magiques, etc. Cependant, ce sort ne donne aucune protection contre les attaques magiques telles que *boule de feu*, *foudre* ou *projectile magique*. La composante matérielle est un morceau de carapace de tortue.

RAFALE DE VENT (Altération)

Niveau : *3* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* | Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *1 segment* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *1'' de large, 1'' de long/niveau*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, un fort courant d'air part du magicien et se déplace dans la direction à laquelle il fait face. La force de cette *rafale de vent* est suffisante pour éteindre les bougies, les torches et les flammes non protégées. Les flammes protégées, comme celles des lanternes, vacillent et ont 5% de chance par niveau du magicien de s'éteindre. La *rafale de vent* peut aussi éparpiller de grands feux sur 30 cm à 1,80 mètres dans la direction de son mouvement. Les créatures volantes de petite taille seront repoussées sur une distance de 1'' à 6'' ; celles de taille humaine qui tenteront de voler contre le vent n'y arriveront pas pendant un round et seront maintenues immobiles tandis que celles de grande taille seront ralenties à 50% pendant un round. Une *rafale de vent* renverse les objets légers. Sa largeur est toujours de 1'' tandis que sa longueur est de 1'' par niveau du magicien ; un magicien de niveau 8 créera une rafale de 1'' de large sur 8'' de long. Ce sort peut être particulièrement utile contre un *nuage puant*, un *nuage létal* ou un *obscurcissement*. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau. La composante matérielle est une graine de légume.

RALENTISSEMENT (Altération)

Niveau : *3* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *9'' + 1''/niveau* | Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *3 rounds + 1 round/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *4'' x 4'', 1 créature/niveau*

Explication/Description : ce sort fait que les créatures affectées se déplacent à la moitié de leur capacité habituelle et attaquent deux fois moins que normalement. Ce sort annule les effets d'un sort de *rapidité* (voir p.137). Les effets de ce sort sont cumulatifs. *Ralentissement* peut affecter des créatures déjà ralenties, ou annuler les effets d'une *rapidité* magique. Le magicien peut ralentir autant de créatures qu'il possède de niveaux, à condition que ces créatures se trouvent dans la zone d'effet au moment de l'incantation, soit une zone de 4'' x 4''dont le centre est déterminée par le magicien au moment du lancement du sort. S'il y a plusieurs créatures dans la zone d'effet, les plus proches du lanceur de sort seront affectées en premier. La composante matérielle est une goutte de mélasse.

RAPIDITÉ (Altération)

Niveau : *3*
Portée : *6''*
Durée : *3 rounds + 1 round/niveau*
Zone d'effet : *4'' x 4'', 1 créature/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, les créatures affectées voient leur vitesse normale de déplacement ainsi que leur nombre d'attaques multipliés par 2. Ainsi, une créature qui normalement se déplace à 6'' et attaque 1 fois par round aura une vitesse de déplacement de 12'' et pourra attaquer 2 fois dans le même round[125]. Par contre, le temps d'incantation des sorts n'est pas accéléré. On ne peut pas cumuler plusieurs sorts *rapidité*[126]. Le nombre de créatures affectées est égal au niveau du magicien, à condition qu'elles se trouvent dans la zone d'effet au moment où le sort est lancé. Un magicien de niveau 5 pourra affecter 5 créatures. S'il y en a plusieurs dans la zone d'effet, les plus proches du lanceur de sort seront affectées en premier. Ce sort annule les effets du sort *ralentissement* (voir p.136). À noter que ce sort accélère le métabolisme et donc vieillit les créatures affectées de 1 an[127]. La composante matérielle est un fragment de racine de réglisse.

RESPIRATION AQUATIQUE (Altération) Réversible

Niveau : *3*
Portée : *Au toucher*
Durée : *3 tours/niveau*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 3 de druide *respiration aquatique* (voir p.104). La composante matérielle est un petit roseau ou un brin de paille.

RUNES EXPLOSIVES (Altération)

Niveau : *3*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *1'' de rayon*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun ou ½*

Explication/Description : en traçant les runes mystiques sur un livre, une carte, un parchemin ou toute autre surface portant des informations écrites, le magicien empêche la lecture par des créatures non-autorisées. Les *runes explosives* sont difficiles à détecter : si le lecteur est magicien (voire bi-classé ou tri-classé magicien), il a 5% de chances par niveau dans cette classe d'y parvenir ; les voleurs le peuvent aussi mais ils n'ont en tout et pour tout que 5% de chances de réussir. Quand elles sont lues, les runes explosent et délivrent les dégâts suivants : de 12 à 30 points (6d4 + 6). Il n'y a pas de jet de protection pour le lecteur, mais les créatures qui se trouvent dans la zone d'effet (1'' de rayon) ont droit à un jet de protection qui, s'il est réussi, divise les dégâts par 2. Le magicien qui a lancé le sort, et les autres magiciens qu'il a prévenus, peuvent lire l'objet piégé sans aucun risque. Le magicien peut annuler ce sort quand il le désire. Les runes peuvent également être enlevées par une *dissipation de la magie*. Sinon, les *runes explosives* restent actives jusqu'à leur déclenchement. L'objet sur lequel a été lancé le sort sera détruit par l'explosion, à moins qu'il ne soit insensible aux feux magiques.

SCEAU DU SERPENT SÉPIA (Conjuration/Appel)

Niveau : *3*
Portée : *½''*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Un sceau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : il y a 3 applications possibles de ce sort, mais chacune provoque au final l'apparition d'une force ressemblant à un serpent de couleur brun foncé (sépia). Cette force, nommée « serpent sépia », apparait soudainement et frappe la créature vivante la plus proche (mais le « serpent sépia » n'attaquera pas le magicien qui a lancé le sort). Le « serpent sépia » attaque comme un monstre ayant autant de dés de vie que le magicien qui l'a créé a de niveaux. S'il réussit à toucher, la victime est prise dans un champ de force chatoyant de couleur ambre, figée et immobilisée jusqu'à ce que le lanceur du sort, ou bien une *dissipation de la magie,* ne l'annule. Jusqu'à ce que ça se produise, rien ni personne ne pourra atteindre la victime, ni déplacer la force qui l'entoure, ni même affecter d'une manière ou d'une autre le champ de force ou la victime elle-même. La victime ne vieillit pas, ne ressent pas la faim, ne dort pas, ne récupère pas de sorts dans cet état et n'est même pas au courant de ce qui ce passe autour d'elle. Si le « serpent sépia » manque sa cible, il se dissipe dans un flash de lumière brune, avec un bruit sourd et un petit nuage de fumée brun-foncé de 1'' de diamètre et qui persiste pendant 1 round. Le sort peut donc être utilisé de trois manières : 1) sous forme d'un sceau brillant dessiné dans l'air par le lanceur du sort et orienté dans la direction de la victime choisie ; 2) comme un glyphe, couleur terre de sienne, marqué sur une surface qui peut-être touchée ou regardée ; et 3) comme un petit caractère écrit sur un ouvrage magique pour le protéger. Les composantes matérielles sont de la poudre d'ambre pour une valeur de 100 po, une écaille de n'importe quel serpent et une pincée de spores de champignon.

SUGGESTION (Enchantement/Charme)

Niveau : *3*
Portée : *3''*
Durée : *6 tours + 6 tours/niveau*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien influence les actions de la créature affectée par quelques mots ou par une phrase ou deux, lui suggérant les actions qu'il désire la voir faire. La créature influencée doit bien sûr comprendre la *suggestion* du magicien, donc comprendre la langue qu'il parle. La *suggestion* doit être faite de façon à ce qu'elle semble raisonnable ; demander à la créature affectée de se poignarder, de se jeter sur une lance de fantassin, de s'immoler ou de se faire subir toute action nuisible annulera automatiquement le sort. Cependant, suggérer qu'une piscine d'acide est en fait une piscine d'eau fraiche, et que s'y plonger serait agréable, est parfaitement possible ; de même, demander à un dragon rouge qu'il cesse ses attaques vis-à-vis des membres du groupe du magicien car, tous ensembles, ils pourront trouver un riche trésor, est une utilisation raisonnable du sort. L'action demandée par une *suggestion* peut être durable, comme dans le cas du dragon rouge mentionné ci-dessus. Si la créature réussit son jet de protection, le sort n'a aucun effet. Une *suggestion* très raisonnable pourra donner un malus au jet de protection de la créature (-1, -2, etc.) (Le MD est le seul à décider). Les morts-vivants ne sont pas affectés par ce sort. Les composantes matérielles de ce sort sont une langue de serpent et, soit un peu de miel, soit une goutte d'huile douce.

TROMBE D'EAU (Altération)

Niveau : *3*
Portée : *1''/niveau*
Durée : *1 round*
Zone d'effet : *Cylindre de 3'' de diamètre et de 6'' de haut*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun (spécial)*

Explication/Description : excepté ci-dessus (temps d'incantation) et le fait qu'un symbole sacré ne fasse pas partie des composantes matérielles, ce sort est identique au sort de niveau 3 de clerc du même nom (voir p.85).

VOL (Altération)

Niveau : *3*
Portée : *Au toucher*
Durée : *1 tour/niveau+ 1d6 tours*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort permet au magicien de donner le pouvoir de voler. La créature affectée peut se déplacer verticalement et/ou horizontalement, à une vitesse de 12'' (la moitié en montant, le double en descendant). La durée exacte du sort n'est pas connue du magicien, car il y a une variation de 1 à 6 tours, tirée secrètement par le MD. Utilisé sous l'eau, le sort de vol

[125] La traduction du Manuel des Joueurs disait « les créatures affectées voient la vitesse de leurs mouvements et leur nombre d'attaques multipliés par 2 », ce qui n'est pas tout à fait la même chose que dans la VO qui parle de leur déplacement normal. Comme le stipule la description du sort en VO, « les créatures affectées fonctionnent au double de leur déplacement normal et de leur ratio d'attaque ». Cela double leur mouvement et ratio d'attaque normaux, pas actuels. Source Officielle par Frank Mentzer, Polyhedron Magazine « Dispel Confusion ».
[126] Information issue de Dragon Magazine 43, rubrique *Sage advice*.
[127] L'information figure dans le Guide du Maître (vieillissement non naturel) : être sous l'effet d'un sort de rapidité fait vieillir d'un an.

permet de se déplacer à n'importe quelle profondeur, même en cas de poids ou d'encombrement empêchant normalement de flotter. La vitesse maximale sous l'eau est de 9''. La composante matérielle est une plume d'aile d'oiseau.

SORTS DE NIVEAU 4

ABRI SÛR DE LÉOMUND (Altération – Enchantement/Charme)

Niveau : *4*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *2''*	Temps d'incantation : *4 tours*
Durée : *6 tours/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *3 m^2/niveau*	

Explication/Description : ce sort permet au magicien de faire apparaitre une petite chaumière ou maisonnette robuste batie à partir des matériaux présents dans la zone où est incanté le sort – pierre, bois ou (au pire) chaume. La surface du logement sera de 3 m^2 par niveau du lanceur de sort et le sol sera plat, propre et sec. Le logement ressemble en tous points à une petite maison normale, avec une porte solide, au moins deux fenêtres avec des volets et une petite cheminée.

L'habitation est capable de résister à des vents pouvant atteindre 110 km/h. Elle ne possède par contre aucune source innée de chauffage ou de climatisation (autre que son isolation naturelle). Ainsi, elle doit être chauffée comme une maison normale, et une chaleur externe excessive l'affectera certainement de même que ses occupants. En revanche, le logement fournira une protection considérable étant donné qu'il est aussi résistant qu'un bâtiment normal en pierre, et ceci quelques soient les matériaux utilisés pour sa construction. Il résistera aux flammes et au feu comme s'il était en pierre et sera généralement impénétrable aux projectiles normaux (mais pas à ceux tirés par des engins de siège ou lancés par des géants). La porte, les volets et même la cheminée sont protégés contre les intrusions, les premiers étant fermés par un *verrou magique* et la dernière étant sécurisée par une grille en fer et un conduit de cheminée étroit. De plus, ces trois zones sont protégées par un sort d'*alarme* (voir p.120). Enfin, un *serviteur invisible* (voir p.126) est invoqué pour assurer le service auprès du lanceur du sort.

L'intérieur d'un *abri sûr de Léomund* contiendra le mobilier de base désiré par le lanceur du sort – jusqu'à 8 couchettes, une table sur tréteaux et des bancs, 4 chaises ou 8 tabourets, et un bureau. Les composantes matérielles de ce sort sont un fragment carré de pierre, de la chaux, quelques grains de sable, plusieurs échardes de bois et une aspersion d'eau. À ceci doivent âtre ajoutés les composantes des sorts d'*alarme* et *serviteur invisible*, si ces derniers doivent être inclus dans le sort ; c'est-à-dire une petite cloche, du fil d'argent, un bout de ficelle et un morceau de bois.

ALLOMÉTAMORPHOSE (Altération)

Niveau : *4*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *½''/niveau*	Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *Permanente*	Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Une créature*	

Explication/Description : le sort *allométamorphose* est un enchantement puissant qui change totalement la forme, les habilités et parfois la personnalité et la mentalité de la créature affectée. Une créature peu intelligente ne peut pas être transformée en quelque chose de plus intelligent qu'elle, mais l'inverse est possible. La créature métamorphosée doit lancer un jet de pourcentage sous sa *résistance aux traumatismes* (voir **Constitution**) pour savoir si elle survit au changement de forme. Si ce jet est réussi, elle prend la forme et les habilités[128] de la créature choisie par le magicien. Les chances de base d'un changement de personnalité et de mentalité sont de 100%, diminuées de 5% par point d'intelligence de la créature d'origine. De plus, pour chaque dé de vie (ou *niveau* pour les personnages) de différence entre la forme originale et la nouvelle, le pourcentage de base sera ajusté de + ou – 5% par dé de vie en dessous ou au dessus du nombre de dés de vie de la créature d'origine. Le test de changement de personnalité et de mentalité doit être effectué quotidiennement, jusqu'à ce que celui-ci ait lieu. (Noter que toutes les créatures préfèrent généralement leur propre forme et ne prendront pas *volontairement* le risque d'être soumis à ce sort : un jet de protection réussi évite la métamorphose.) Exemple : si un orque, avec 1 dé de vie et 8 en intelligence, est métamorphosé en dragon blanc avec 6 dés de vie, il y a 85% de chance (100% – (5% x 8) + (6 - 1) x 5% = 85%) qu'il devienne en tous points un dragon blanc, en plus d'en avoir déjà acquis toutes les habilités physiques et mentales. Mais s'il n'acquiert pas la personnalité et la mentalité du dragon blanc, il se rappellera ce qu'il était auparavant. Autre exemple : un guerrier niveau 8 transformé en dragon bleu se rappellera le combat avec armes et pourra les utiliser avec les pattes avant du dragon si le changement de personnalité n'a pas eu lieu. Cependant, la nouvelle apparence d'une créature transformée peut être plus *forte* que ce qu'elle parait : par exemple, une momie transformée en petit chiot sera très résistante ; un brontosaure transformé en fourmi pourra très difficilement être écrasé par une petite créature ou même par une créature de taille humaine. Les niveaux d'expérience ne font pas partie de la forme d'un personnage et il est totalement insensé et impossible d'essayer de métamorphoser une créature en un personnage de niveau *n*. De même, la profession ou la classe ne sont pas des formes, donc essayer de métamorphoser une créature en un guerrier, un voleur, etc. revient à la transformer en un humain et rien de plus. Les changeurs de forme (lycanthropes, dieux, druides de niveau 7 ou plus, vampires, certains dragons, chacals garous, dopplegangers, mimics, et tous les autres.) ne seront affectés que pour un round puis reprendront leur précédente forme. Le magicien doit lancer une *dissipation de la magie* pour redonner sa forme première à une créature métamorphosée, et cette nouvelle transformation donnera lieu à un nouveau test de *résistance aux traumatismes*. La composante matérielle de ce sort est un cocon de chenille.

ARME ENCHANTÉE (Altération) Réversible

Niveau : *4*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *5 rounds/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Arme(s) touchée(s)*	

Explication/Description : ce sort transforme une arme normale en une arme magique. Cette arme est équivalente à une arme +1, mais n'a en fait *aucun* bonus[129]. Les arcs, carreaux, dagues, épées, flèches, haches, lances de fantassin, marteaux, masses d'arme, etc. peuvent être enchantés. Le sort peut affecter 2 petites armes (carreaux, dagues, flèches, etc.) ou une grande (arc, haches, marteaux, masses d'arme, etc.). Une attaque réussie avec un projectile enchanté par ce sort en annule les effets : dans tous les autres cas, l'enchantement dure jusqu'à l'expiration du sort (Par exemple, 40 rounds pour un magicien de niveau 8). Les composantes matérielles de ce sort sont du carbone et du citron réduits en poudre.

AUTOMÉTAMORPHOSE (Altération)

Niveau : *4*	Composantes : *V*
Portée : *0*	Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *2 tours/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Le magicien*	

Explication/Description : par le biais de ce sort, le magicien est capable de se transformer en n'importe quelle créature, de la taille d'un oiseau-mouche à celle d'un hippopotame, et de posséder ses moyens de locomotion[130]. Le sort ne permet pas au magicien de posséder les autres habilités de la créature

[128] Les habilités en lien avec un autre plan (tel le *drainage d'énergie*) ne sont jamais acquises. Les *habilités magiques*, le *lancement de sorts*, les *capacités psi* et les *languages* inhérents à la nouvelle race ne pourront être acquis que si la créature change de personnalité (Dragon Magazine 133 « Sage Advice »).

[129] Dans Polyhedron Magazine « Dispel Confusion », des précisions sont apportées quant à l'utilité de ce sort. Si une arme +1 est requise pour toucher une créature, ce sort permettra à n'importe quelle arme concernée d'infliger ses dégâts normaux. Certes, le lanceur du sort doit être de niveau 7, donc probablement accompagné par des personnages de puissance similaire possédant certainement une arme magique ; mais si ce n'est pas le cas, ce sort peut être crucial (malgré la lenteur de son incantation). Ce sort est des plus utiles, cependant, pour des personnages de niveau élevé se rendant sur d'autres plans d'existence, où le statut des armes peut être réduit de magique à quelconque à cause de la distance interplan du point d'origine de l'arme. De plus, quand une arme magique intelligente devient non magique suite à un tel voyage, son intelligence est muselée ; ce sort lui restaurant son statut magique, cela permet la communication et l'utilisation des capacités spéciales de l'arme.

[130] Note de source Officielle (Polyhedron Magazine « Dispel Confusion ») : le sort d'*autométamorphose* n'autorise le voyage qu'au sein du plan sur lequel il est lancé. Se métamorphoser en une araignée éclipsante, par exemple, ne permet pas le voyage éthéral.

dont il prend la forme (attaques, magie, etc.). Il ne court pas non plus le risque d'opérer un changement de personnalité. Aucune *résistance aux traumatismes* ne devra être vérifiée. Ainsi, un magicien qui se transformera en hibou pourra voler, mais sa vision restera normale. Une métamorphose en pudding noir permet la locomotion sous les portes, sur les murs ou au plafond mais elle n'accorde pas les capacités offensives ou défensives du pudding noir. Naturellement, la force de la créature dont il a pris la forme doit être suffisante pour permettre des mouvements normaux. Le magicien peut changer de forme autant de fois qu'il le désire ; chaque transformation nécessite 5 segments. Les dégâts infligés à la forme *métamorphosée* sont comptés comme s'ils avaient été subis par le magicien, mais dès qu'il reprend son apparence (soit à l'expiration du sort, soit avant – mais dans ce cas, ça met automatiquement fin au sort même si la durée de ce dernier n'était pas arrivée à terme), il récupère de 1 à 12 (1d12) points de vie.

BOUCLIER DE FEU (Évocation - Altération)

Niveau : *4* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* — Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *2 rounds + 1 round/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Personnelle*

Explication/Description : en lançant ce sort, le magicien semble s'immoler par le feu, mais en fait les flammes sont fines et sous forme de flammèches, créant une lumière égale à la moitié de l'éclairage d'une torche normale (soit 4,50 m de rayon d'une lumière pâle) ; ces flammes sont bleues ou vertes dans le premier cas (A), bleues ou violettes dans le second cas (B). Toute créature frappant le magicien avec une arme naturelle ou une arme de mêlée lui infligera des dégâts normaux mais subira elle-même le double de ces dégâts[131]. Les autres pouvoirs du sort dépendent de la variation choisie par le magicien :

A) Les flammes sont chaudes et toute attaque basée sur le froid autorise un jet de protection à +2, avec la moitié des dégâts si le jet de protection est raté et aucun s'il est réussi. Les attaques basées sur le feu infligent des dégâts normaux, mais si le magicien rate son jet de protection (s'il y en a un) il subit le double des dégâts. Cette version du sort ne peut normalement pas être utilisée sous l'eau, mais elle peut être incantée et fonctionner à l'intérieur des limites d'un sort d'*eau aérée*. La composante matérielle pour cette version du sort est un peu de phosphore.

B) Les flammes sont froides et toute attaque basée sur le feu autorise un jet de protection à +2, avec la moitié des dégâts si le jet de protection est raté et aucun s'il est réussi. Les attaques basées sur le froid infligent des dégâts normaux, mais si le magicien rate son jet de protection (s'il y en a un) il subit le double des dégâts. La composante matérielle est une luciole ou un vert luisant vivant ou bien 4 queues de ces créatures mortes.

CHARME-MONSTRES (Enchantement/Charme)

Niveau : *4* — Composantes : *V, S*
Portée : *6''* — Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : ce sort est semblable au sort *charme-personnes* (voir p.121) mais il affecte tout type de créature vivante (voir plus loin pour leur nombre). Avec ce sort, le magicien rend toute créature amicale envers lui et il sera considéré comme un allié et un compagnon qu'il faut protéger et bien traiter. Si la communication est possible, la créature charmée suivra loyalement des requêtes, des instructions ou des ordres raisonnables (voir le sort de *suggestion* p.137). Les créatures affectées peuvent échapper à l'influence du magicien en fonction de leurs niveaux et/ou dés de vie.

Niveau ou dés de vie du monstre	Pourcentage/semaine d'échapper au charme
1er ou jusqu'à 2	5%
2ème ou jusqu'à 3+2	10%
3ème ou jusqu'à 4+4	15%
4ème ou jusqu'à 6	25%
5ème ou jusqu'à 7+2	35%
6ème ou jusqu'à 8+4	45%
7ème ou jusqu'à 10	60%
8ème ou jusqu'à 12	75%
9ème ou plus de 12	90%

Un acte ouvertement hostile du magicien envers la créature charmée annulera automatiquement le sort ou, à la limite, autorisera un nouveau jet de protection pour la créature. Tout comme pour le sort de *charme-personnes* (voir *charme-personnes ou mammifères* p.100), si des dommages sont infligés au monstre pendant le round edurant lequel est incanté le sort, le jet de protection se fait à +1 par point de dégâts subi. Ce sort affecte de 2 à 8 créatures de niveau 1, 1 à 4 créatures de niveau 2, 1 à 2 créatures de niveau 3 ou bien 1 créature de niveau 4 ou plus. Il est à noter que ce sort n'octroie pas soudainement au magicien ou à ses associés des moyens spéciaux de communication. Si le lanceur du sort est incapable de communiquer ses instructions à la créature charmée, alors le monstre s'abstiendra simplement de faire du mal au magicien et il s'intéressera plutôt aux autres personnes ou créatures présentes dans le coin, que ce soit de façon hostile ou non.

CONFUSION (Enchantement/Charme)

Niveau : *4* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *12''* — Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *2 rounds + 1 round/niveau* — Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Jusqu'à 6'' x 6''*

Explication/Description : excepté pour ce qui est noté ci-dessus, ce sort est identique au sort de niveau 7 de druide *confusion* (voir p.110). Cependant, il affecte une base de 2 à 16 créatures. La composante matérielle est un jeu de 3 coquilles de noisettes.

CRI (Évocation)

Niveau : *4* — Composantes : *V, M*
Portée : *0* — Temps d'incantation : *1 segments*
Durée : *Instantanée* — Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *cône de 1'' x 3''*

Explication/Description : quand il est incanté, ce sort confère au magicien une puissance vocale prodigieuse et énorme. En effet, grâce à ce sort, le magicien émet un bruit strident qui prend principalement effet dans une zone en forme de cône partant de sa bouche et s'étendant jusqu'à 3''[132] . Toute créature se trouvant dans cette zone deviendra sourde pour 2-12 rounds et recevra un montant équivalent de dégâts (2-12 points), à moins qu'elle ne réussisse un jet de protection (qui dans ce cas annule tous les effets du sort). Tout verre ou matière similaire sensible aux vibrations soniques sera fracassé par un *cri* (comme un *mur de glace* par exemple). Un sort de cette nature ne peut être utilisé qu'une seule fois par jour, car sinon le lanceur du sort deviendrait lui-même sourd, et ceci de façon définitive. Ce sort ne peut normalement pas être utilisé sous l'eau, mais il peut être incanté et fonctionner à l'intérieur des limites d'un sort d'*eau aérée*. Les composantes matérielles du sort de *cri* sont une goutte de miel, une goutte d'acide citrique et un petit cône fabriqué à partir d'une corne de taureau ou de bélier.

DÉSENVOÛTEMENT (Abjuration) Réversible

Niveau : *4* — Composantes : *V, S*
Portée : *Au toucher* — Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *Permanente* — Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 3 de clerc *désenvoûtement* (voir p.82).

DISSIPATION DES ILLUSIONS (Abjuration)

Niveau : *4* — Composantes : *V, S*
Portée : *½''/niveau* — Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *Permanente* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

[131] Note de source Officielle (Polyhedron Magazine « Dispel Confusion ») : les bonus aux dégâts (magiques et dus à la force) sont aussi renvoyés.

[132] Note de source Officielle (Dragon Mag. 145 « Sage Advice ») : les dimensions du cône sont : 1'' à sa base sur 3'' de long et 3'' de large à son extrémité.

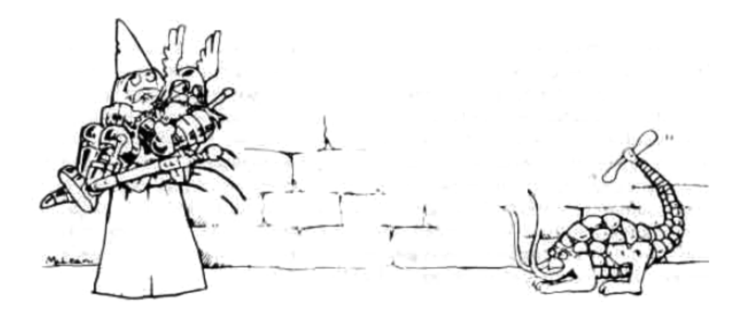
Explication/Description : ce sort est similaire au sort de 3ème niveau d'illusionniste du même nom (voir p.173). Un magicien essayant de dissiper une illusion est considéré comme étant à 2 niveaux au-dessous de son niveau réel lorsqu'il s'agit de sorts d'*Illusion/Fantasme* lancés par un illusionniste.

EFFROI (Illusion/Fantasme)

Niveau : *4*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *0*	Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Annule*

Zone d'effet : *Cône de 6'' de long, 3'' de diamètre au bout, ½'' à la base*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien projette un rayon invisible qui plonge en état de panique toutes les créatures qui se trouvent dans la zone d'effet et les faire fuir loin de lui. Il est possible que les créatures affectées laissent tomber tout ce qu'elles tiennent ; les chances de base sont de 60% pour des créatures du premier niveau (ou avec 1 dé de vie) et la probabilité baisse ensuite de 5% pour chaque niveau (ou dé de vie) en plus ; ainsi, une créature du 10ème niveau n'aura donc que 15% de chance de laisser tomber ce qu'elle tenait tandis qu'une de niveau 13 n'aura aucune chance que cela lui arrive. Les créatures affectées fuient au maximum de leur vitesse de déplacement, pendant un nombre de rounds égal au niveau du magicien[133]. La panique prend effet le round suivant le lancement du sort, mais l'abandon des objets tenus en main est immédiat. Les créatures qui réussissent leur jet de protection ne sont pas affectées par le sort. La composante matérielle est soit un cœur de poule, soit une plume blanche.



EMBROUSSAILLEMENT (Altération)

Niveau : *4*	Composantes : *V, S*
Portée : *1''/niveau*	Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *Permanente*	Jet de protection : *Aucun*

Zone d'effet : *Surface de 1''x 1''/niveau*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 3 de druide *embroussaillement* (voir p.102).

EXCAVATION (Évocation)

Niveau : *4*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *3''*	Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *1 round/niveau*	Jet de protection : *Aucun*

Zone d'effet : *Cube de 1,50 m d'arête/niveau*

Explication/Description : ce sort permet au magicien de creuser 3,375 m^3 de terre, sable ou boue par round. Le trou fait donc 1,50 m d'arête. La matière dégagée se répartit uniformément autour du trou. Si le magicien continue à creuser plus profond que 1,50 m, il y a un risque pour que la fosse s'effondre : 15% cumulatifs par 1,50 m supplémentaire dans la terre, 35% cumulatifs par 1,50 m supplémentaire dans du sable, et 55% cumulatifs par 1,50 m supplémentaire dans de la boue. Toute créature se tenant au bord du trou (c'est-à-dire à 30 cm ou moins) doit faire un test de dextérité (d20 inférieur ou égal à dextérité = test réussi) pour éviter de tomber dedans. Toute créature se déplaçant rapidement en direction du trou doit réussir un jet de protection contre les sorts pour éviter d'y tomber. Toute créature se trouvant au centre de l'endroit où la fosse sera creusée y tombera. Ce sort infligera de 5 à 20 points de dégât s'il est lancé sur un golem d'argile. Les composantes matérielles de ce sort sont une pelle miniature et un petit baquet que le magicien doit tenir pendant l'*excavation*.

EXTENSION I (Altération)

Niveau : *4*	Composantes : *V*
Portée : *0*	Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Aucun*

Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : en lançant ce sort, le magicien peut prolonger la durée d'un sort de niveau 1, 2 ou 3, de 50%. Ainsi, un sort de *lévitation* durera 1½ tours/niveau, une *paralysie* durera quand à elle 3 rounds/niveau, etc. Naturellement, le sort n'est effectif que sur ceux ayant une durée mesurable. Le sort d'*extension I* doit être lancé immédiatement après le sort à étendre, soit par un autre magicien dans le même round, soit par le lanceur de sort initial ou un autre dans le round suivant. Si un round s'écoule entre les deux, l'*extension* est perdue.

FEU CHARMEUR (Enchantement/Charme)

Niveau : *4*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''*	Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *2 rounds/niveau*	Jet de protection : *Annule*

Zone d'effet : *Feu de 9 mètres de diamètre*

Explication/Description : avec ce sort, le magicien transforme un feu normal tel qu'un brasero, flambeau, ou feu de joie, en un feu de création magique ; autour de ce feu, à 1,50 mètre de distance, apparait un voile de flammèches multicolores. Toute créature regardant le feu ou le cercle de flammes dansantes qui l'entoure doit lancer un jet de protection contre les sorts ; si ce jet de protection est raté, la créature est alors *charmée* et reste immobile, le regard fixé sur les flammes. Toutes les créatures ainsi *charmées* sont alors sujette à un sort de *suggestion* (de 12 mots maximum) contre lequel elle peuvent effectuer un jet de protection mais avec un malus de -3. Un *feu charmeur* est annulé par une attaque physique sur la créature *charmée*, ou alors si un objet est placé entre la créature et le feu, obstruant ainsi la vue, ou encore si le sort arrive à son terme. Le voile de flammes n'est pas un feu magique et passer au travers causera des dégâts, égaux à ceux qu'on peut subir si on passe au travers de la source de feu. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau. La composante matérielle est un morceau de soie multicolore extrêmement fine que le magicien doit lancer dans la source de feu.

GLOBE MINEUR D'INVULNÉRABILITÉ (Abjuration)

Niveau : *4*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *0*	Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *1 round/niveau*	Jet de protection : *Aucun*

Zone d'effet : *Sphère de 1'' de diamètre*

Explication/Description : ce sort crée une sphère magique autour du magicien qui empêche les sorts de niveau 1, 2 et 3 de rentrer à l'intérieur. Même la zone d'effet de tels sorts ne pénètre pas dans la sphère. En revanche, le magicien peut lancer des sorts vers l'extérieur de la sphère sans qu'ils soient affectés par le globe. Les sorts de 4ème niveau ou plus ne sont pas arrêtés par le globe. Les sorts de niveau 3 provenant d'objets magiques – tels que les boules de feu ou la foudre, par exemple – ne pénètrent pas non plus dans la le globe. Ce globe peut être détruit par un sort de *dissipation de la magie*. Lorsqu'il se forme, le globe dégage un faible chatoiement. La composante matérielle est une perle de verre ou de cristal.

INVOCATION DE MONSTRE II (Conjuration/Appel)

Niveau : *4*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *4''*	Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *3 rounds + 1 round/niveau*	Jet de protection : *Aucun*

Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : ce sort est semblable au sort de niveau 3 de magicien *invocation de monstre I* (voir p.135). La différence principale tient dans le fait que ce sont de 1 à 6 monstres de niveau 2 qui sont invoqués. La composante matérielle est la même ; il y a également 1 à 4 rounds de délai.

---

[133] À noter qu'il faudra autant de temps à une créature pour revenir. Si une créature fuit un magicien de niveau 6, une fois les effets passés, il lui faudra 6 rounds pour revenir à l'endroit d'où elle s'est enfuie...

MALADRESSE (Enchantement/Charme)

Niveau : *4* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''/niveau* — Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *1 round/niveau* — Jet de protection : *½*
Zone d'effet : *Une créature*

Explication/Description : grâce à ce sort, le magicien rend la créature affectée maladroite et gauche. Les créatures qui courent tomberont, celles qui prennent un objet le laisseront tomber, celles qui utilisent des armes feront de même. Se relever ou récupérer un objet prendra tout le round suivant. Les objets cassants peuvent être endommagés dans leur chute. Si la victime réussit son jet de protection, le sort aura seulement le même effet que le sort de *ralentissement* (voir p.136). La composante matérielle est un petit morceau de lait solidifié (crème ou beurre).

MIROIR MAGIQUE (Enchantement/Charme - Divination)

Niveau : *4* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* — Temps d'incantation : *1 heure*
Durée : *1 round/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : grâce à ce sort, le magicien transforme un miroir normal en un outil d'observation similaire à une *boule de cristal*. Les détails quant à l'utilisation d'un tel matériel d'observation se trouvent dans le **Guide du Maître**[134] à la description de la *boule de cristal*. Le miroir utilisé doit être en argent finement ouvragé et extrêmement poli, d'une valeur minimale de 1000 po. Ce miroir ne sera pas détruit par le lancement du sort, contrairement aux autres composantes matérielles nécessaires qui elles le seront – un œil de faucon, d'aigle ou même de roc, de l'acide nitrique, du cuivre et du zinc. (cf. le sort de 5ème niveau de clerc *bénitier magique* p.89, ou le sort de 2ème niveau de druide *eau divinatoire* p.100). Les sorts suivants peuvent être lancés au travers d'un *miroir magique* : *compréhension des langues*, *lecture de la magie*, *langues*, *infravision*, et *ultravision*. Les sorts suivants ont 5% de chance par niveau du lanceur de sort de fonctionner correctement s'ils sont lancés au travers du *miroir magique* : *détection de la magie*, *détection du bien*, *détection du mal*, *message* et *détection des illusions*. Il y a un risque que la cible se rende compte qu'elle est observée. Les chances de base que la cible détecte un sort aux effets semblables à ceux d'une *boule de cristal* sont celles données dans la description de la *boule de cristal*, avec les ajouts suivants : un cavalier a une base de 5% et un barbare une base de 1%.

MOYEN MNÉMONIQUE DE RARY (Altération)

Niveau : *4* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* — Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *1 jour* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Le magicien*

Explication/Description : avec ce sort, le magicien peut mémoriser ou garder en mémoire 3 niveaux de sort additionnels ; à savoir, 3 sorts de niveau 1 ou 1 sort de niveau 2 et 1 sort de niveau 1 ou 1 sort de niveau 3. Le magicien peut choisir de mémoriser immédiatement des sorts additionnels ou bien choisir de dupliquer un sort qu'il a déjà en tête. Quand le sort est utilisé pour mémoriser des sorts supplémentaires, le magicien doit alors apprendre ces sorts et prévoir les composantes requises. Les composantes matérielles de ce sort sont un morceau de ficelle, une plaque d'ivoire d'une valeur minimale de 100 po et une encre composée de sécrétion de calmar et, soit de sang de dragon noir, soit de suc digestif de limace géante. Toutes les composantes disparaissent quand le sort est lancé.

MUR DE FEU (Évocation)

Niveau : *4* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *6''* — Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : ce sort diffère du sort de niveau 5 de druide *mur de feu* (voir p.107) par ce qui est indiqué ci-dessus et par ce qui suit : les flammes sont soit violettes, soit bleu-rouge ; les dégâts de base sont de 2 à 12 points (2d6) plus 1 point de dégât par niveau ; le rayon du *mur de feu* en forme d'anneau est de 1'' + ¼''/niveau ; la composante matérielle est du phosphore. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau.

MUR DE GLACE (Évocation)

Niveau : *4* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''/niveau* — Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *1 tour/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, une paroi de glace solide et flexible apparait. La fonction principale de ce mur est défensive, il arrête les poursuivants. Le mur fait 2,5 cm d'épaisseur pour chaque niveau du magicien ; il couvre une surface de 1'' carré par niveau, donc un magicien de niveau 10 pourra créer un mur de 10'' de long sur 1'' de haut, ou de 5'' de long sur 2'' de haut, et ainsi de suite. Toute créature passant au travers du mur en le défonçant subira 2 points de dégât par tranche de 2,5 cm d'épaisseur de ce mur ; les créatures utilisant le feu subiront 3 points de dégât par tranche de 2,5 cm et les créatures utilisant le froid n'en subiront que 1 par tranche de 2,5 cm. Si ce mur est créé horizontalement, pour tomber sur des ennemis, il a le même effet qu'une averse de grêlons d'une *tempête de glace* (voir p.142) sur la zone où il tombe. Des feux magiques, comme les *boules de feu* ou un souffle brûlant de dragon, feront fondre un *mur de glace* en un round mais ils créeront un grand nuage d'épaisse vapeur qui durera 1 tour ; des feux normaux ou des petits feux magiques ne pourront pas accélérer la fonte de la glace. Un mur de glace peut être créé sous l'eau mais il remonte immédia-tement et flotte comme une banquise. La composante matérielle est un petit morceau de quartz ou une pierre cristalline de même type.

ŒIL MAGIQUE (Altération)

Niveau : *4* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* — Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *1 round/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : avec ce sort, le magicien crée un organe sensoriel invisible qui lui donne des informations visuelles. Cet *œil magique* se déplace à la vitesse de 3'' par round en visualisant une zone devant lui comme un humain le ferait ou à la vitesse de 1''/round en examinant les plafonds, les murs et le sol devant lui. L'œil possède l'infravision sur 3 m ; dans un lieu brillamment éclairé, il « voit » jusqu'à 18 m. L'œil se déplace dans n'importe quelle direction, tant que dure le sort. L'appareil oculaire ainsi magiquement créé a une consistance et une forme qui peuvent être détectées (cf. § INVISIBILITÉ, **Guide du Maître** p.55). Les objets solides empêchent le passage d'un *œil magique*, bien qu'il puisse se faufiler dans un espace de la taille d'un trou de souris (environ 1 cm de diamètre). La composante matérielle est un morceau de fourrure de chauve-souris.

PEAU DE PIERRE (Altération)

Niveau : *4* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* — Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une créature*

Explication/Description : quand ce sort est incanté, la créature bénéficiaire obtient l'immunité contre toute attaque tranchante, contondante, par projectile ou autre. Ainsi, même une *lame d'acuité* n'affectera pas une créature protégée par une *peau de pierre*, pas plus qu'un rocher lancé par un géant ou la morsure d'un serpent, etc. Cependant, les attaques magiques par des sorts comme *boule de feu*, *projectile magique*, *foudre* et ainsi de suite, auront des effets normaux. Toute attaque ou séquence d'attaques portée par un seul adversaire dissipe l'enchantement, bien que ce dernier immunise tout de même la créature contre cette attaque ou cette séquence d'attaque. Les attaques avec des armes relativement légères, telles que les mains d'un moine, le poing d'un ogrillon, etc., infligeront chacune 1-2 points de dégâts *à l'attaquant* tant que la créature est protégée par le sort *peau de pierre*, mais ne dissiperont pas l'enchantement. La composante matérielle du sort est la poussière de diamant et de granit saupoudrée sur la peau du bénéficiaire.

[134] Page 141 pour la VO et page 136 pour la VF

PHYTOMORPHOSE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *4* Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''/niveau* Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *Spéciale* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *3,30 m x 1''/niveau*

Explication/Description : lorsque ce sort est lancé sur des créatures consentantes et de taille humaine ou moins, le magicien peut donner l'apparence d'arbres à 10 d'entre elles maximum par niveau d'expérience qu'il possède. Les arbres sont des arbres normaux de n'importe quelle sorte. Ainsi, il est par exemple possible de donner à toute une troupe de créatures l'apparence d'un bosquet, d'un verger ou autre. On peut passer à côté des créatures transformées, ou même les toucher, sans découvrir quoi que ce soit. Cependant, si des coups sont portés à ces faux arbres, leur vraie nature sera révélée car il y aura alors une perte de sang et des dégâts auront été subis. Les créatures transformées doivent se trouver dans la zone d'effet. Les créatures non-consentantes ne seront pas affectées par le sort. Le sort dure tant que le magicien ne l'arrête pas de lui-même ou tant qu'une *dissipation de la magie* n'est pas lancée. La composante matérielle est une poignée de morceaux d'écorce.

PIÈGE À FEU (Évocation)

Niveau : *4* Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* Temps d'incantation : *3 rounds*
Durée : *Permanente jusqu'à décharge* Jet de protection : *½*
Zone d'effet : *Objet touché*

Explication/Description : un *piège à feu* peut affecter tout objet qu'on peut fermer (livre, boîte, bouteille, coffre, malle, cercueil, porte, tiroir, etc.). Mais dès que ce sort est lancé sur l'objet, le magicien ne peut en lancer un autre dessus, tel qu'un sort de *fermeture* ou un *verrou magique*, sauf pour ce qui suit : si on tente de placer un *piège à feu* et une *fermeture*, seul le sort lancé en premier sera effectif, l'autre sera annulé (si les 2 sont lancés en même temps, ils s'annulent tous les 2) ; si un *piège à feu* est lancé après un *verrou magique*, le 1er est annulé (si les deux sont lancés en même temps, ils s'annulent tous les 2) ; si un *verrou magique* est lancé après un *piège à feu*, il y a 50% de chance que les deux soient annulés. Un sort d'*ouverture* n'a aucun pouvoir sur un *piège à feu* : dès que quelqu'un touche l'objet, le piège se déclenche. Le magicien peut utiliser l'objet piégé sans déclencher le sort. Quand le piège fonctionne, il se produit une explosion de 1,50 m de rayon et toutes les créatures dans cette zone d'effet subissent 1d4 points de dégâts plus 1 par niveau du magicien, la moitié seulement si elles réussissent leur jet de protection contre les sorts. L'objet piégé n'est PAS endommagé par l'explosion. Il y a seulement 50% de chances de détecter un *piège à feu* et un échec à la tentative de désamorçage fait immédiatement exploser le piège. Le sort peut être annulé/dissipé par une *dissipation de la magie*. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau. Pour lancer ce sort, le magicien doit surligner le système de fermeture avec du souffre ou du salpêtre.

PORTE DIMENSIONNELLE (Altération)

Niveau : *4* Composantes : *V*
Portée : *0* Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *Spéciale* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Le magicien*

Explication/Description : avec ce sort, le magicien se déplace instantanément de 3'' maximum par niveau qu'il possède. Cette forme spéciale de téléportation est sûre, il n'y a pas d'erreurs possibles et le magicien arrive toujours exactement à l'endroit désiré, soit en visualisant simplement l'endroit (situé bien évidemment à une distance accessible avec le sort), soit en énonçant la distance et la direction (Exemple : « 30'' vers le bas en ligne droite », ou alors « direction nord-ouest, vers le haut à 45°, à 42'' »). S'il arrive à un endroit déjà occupé par un corps solide, il reste sur le *Plan Astral* jusqu'à ce qu'il soit localisé par quelque créature charitable qui consente à lancer sur lui une *dissipation de la magie*, car le magicien y demeure étourdi et ne peut lancer aucun sort lui-même. Si le magicien arrive à un endroit sans aucun support, il tombera et subira les dégâts en conséquence, à moins qu'il n'ait un moyen magique de l'éviter. Le magicien peut transporter avec lui un maximum de 5000 po (250 kg) de matière non vivante, la moitié s'il s'agit de matière vivante. Le fait de lancer un sort de *porte dimensionnelle* requiert ensuite un temps de récupération d'une durée de 7 segments.

SPHÈRE RÉSILIENTE D'OTILUKE (Altération- Évocation)

Niveau : *4* Composantes : *V, S, M*
Portée : *2''* Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *1 round/niveau* Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Sphère de 30 cm de diamètre/niveau*

Explication/Description : ce sort crée un champ de force en forme de globe qui encapsule la créature ciblée – à condition qu'elle soit assez petite pour tenir dans le diamètre de la sphère et qu'elle ait raté son jet de protection contre les sorts. La *sphère résiliente* renfermera la cible aussi longtemps que l'enchantement persistera. La sphère ne subira aucun dommage à l'exception des effets d'une *baguette d'annulation*, d'un *bâtonnet de négation*, d'un sort de *dissipation de la magie* ou d'un sort de *désintégration*. Ceux-ci provoquent la destruction de la sphère, sans toutefois causer de dommages à la créature enfermée à l'intérieur. Rien ne peut traverser la sphère, ni depuis l'intérieur, ni depuis l'extérieur, mais la créature contenue dedans peut respirer normalement. La victime peut se débattre mais tout ce qui se passera sera un mouvement de la sphère. La sphère peut être physiquement déplacée, soit par des gens à l'extérieur, soit par celui qui se démène à l'intérieur[135]. Les composantes matérielles sont un morceau hémisphérique de diamant (ou d'une gemme similaire, dure et claire) et un second hémisphère en gomme arabique, les deux faisant la paire.

TEMPÊTE DE GLACE (Évocation)

Niveau : *4* Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''/niveau* Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *1 round* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien crée soit une averse de grêlons dans une zone de 4'' de diamètre et qui infligent de 3 à 30 points de dégâts (3d10) à toutes créatures prisent dedans, soit une chute de neige fondue sur une zone de 8'' de diamètre qui aveugle les créatures située dans la zone d'effet pendant la durée du sort et qui gèle le sol, ralentissant ainsi lesdites créatures à 50% et leur donnant 50% de chances de tomber si elles essayent de bouger. Les composantes matérielles sont une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau. Ce sort annule les effets du sort *métal brûlant* (voir p.101) mais sa première application (l'averse de grêlons) infligera tout de même les dégâts. Lancé sous l'eau, les grêlons seront plus faibles en puissance, n'infligeant que 1d10 points de dommages avant de remonter à la surface ; la chute de neige n'a quant à elle aucun effet sous l'eau.

TENTACULES NOIRES D'EVARD (Conjuration/Appel)

Niveau : *4* Composantes : *V, S, M*
Portée : *3''* Temps d'incantation : *8 segments*
Durée : *1 round/niveau* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *3 m^2/niveau*

Explication/Description : ce sort permet au magicien de faire apparaitre plusieurs tentacules noirs caoutchouteux dans la zone d'effet. Ces membres animés semblent sortir du sol (quel qu'en soit le type : terre, roche, plancher, même de l'eau). Chaque tentacule mesure 3 m de long, a une classe d'armure de 4 et possède autant de points de vie que le magicien a de niveaux. Il y aura un tentacule par niveau du magicien. Toute créature se trouvant à portée d'un tentacule en train de se tortiller sera la cible d'attaques. Si plus d'une cible se trouve à portée d'un tentacule, la probabilité d'attaque de chacune d'entre elles sera déterminée par un jet de dés. La victime d'un tentacule doit effectuer un jet de protection contre les sorts. S'il est réussi, la victime subira 1-4 points de dégâts dus au contact avec le tentacule, mais ce dernier est alors détruit. Un échec du jet de protection indique que les dommages subis seront de 2-8 points, le tentacule s'enroulant autour de sa victime ; les dommages seront ensuite de 3-12 points de vie durant chaque round qui suit. Comme ces tentacules sont dépourvus d'intelligence, il est possible qu'ils enlacent un objet quelconque – arbre, pilier, poteau – ou continuent à étrangler un adversaire mort. Une fois accroché, un tentacule reste enroulé autour de sa victime jusqu'à ce qu'il soit détruit ou jusqu'à l'expiration du sort. La composante matérielle est un morceau de tentacule de pieuvre géante ou de calamar géant.

[135] La créature qui se trouve à l'intérieur ne maîtrise pas vraiment ses déplacements : elle peut tout juste les orienter à peu près, et encore...

TERRAIN HALLUCINATOIRE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *4* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *2''/niveau* | Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *Spéciale* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Carré de 1''x1'' /niveau*

Explication/Description : grâce à ce sort, le magicien crée une illusion qui cache le véritable terrain dans la zone d'effet. Ainsi, il peut faire apparaitre un champ ou une route comme étant une colline, une crevasse, un marais ou tout autre obstacle infranchissable. De même peut-il faire passer un étang pour une prairie herbeuse, un précipice pour une pente douce, un petit ravin creusé dans le roc pour une route large et uniforme. L'illusion persistera jusqu'à ce que quelqu'un lance une *dissipation de la magie* ou jusqu'à ce qu'une créature intelligente s'en aperçoive. Chaque niveau d'expérience du magicien lui permet d'affecter une zone plus grande ; au 10ème niveau, un magicien pourra créer un *terrain hallucinatoire* de 10'' sur 10'' ; 12'' sur 12 '' au niveau 12, etc. Les composantes matérielles sont une pierre, une brindille et un morceau de plante verte, feuille ou brin d'herbe.

ULTRAVISION (Altération)

Niveau : *4* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* | Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *6 tours + 6 tours/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une créature*

Explication/Description : grâce à ce sort, le magicien confère au bénéficiaire la capacité de voir les radiations dans le spectre ultraviolet. Cela signifie que, dans des conditions nocturnes, cette vision sera claire comme à la lumière du jour jusqu'à une portée de 90 mètres, puis vague et imprécise de 90 à 270 mètres. Si la nuit est très sombre, avec une épaisse couverture nuageuse, la portée de l'*ultravision* sera réduite à 50%. Quand plus de 1,80 m de terre ou 90 cm de pierre s'interposent entre le ciel et le bénéficiaire, comme c'est le cas dans pratiquement toute zone souterraine, l'*ultravision* ne permettra qu'une vision très faible dans un rayon de 90 cm étant donné que les rayons ultraviolets sont filtrés. (Bien sûr, si une source d'émission d'ultraviolets se trouve à proximité, la capacité visuelle augmentera en fonction.) Une lumière proche, y compris la radiation émise par des objets magiques, tend à gêner l'ultravision, la luminosité des rayons « éblouissant » la vue et estompant les zones plus éloignées. La composante matérielle de ce sort est une améthyste broyée, d'une valeur d'au moins 500 po.

SORTS DE NIVEAU 5

CHIEN FIDÈLE DE MORDENKAINEN (Conjuration/Appel)

Niveau : *5* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''* | Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *2 rounds/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : en lançant ce sort, le magicien invoque un chien de garde fantomatique que lui seul peut voir. Il peut alors lui ordonner de garder une porte, un passage, une pièce ou tout autre lieu similaire. Le chien aboiera immédiatement avec force si une créature plus grosse qu'un chat s'approche de l'endroit qu'il garde. Il peut détecter les créatures invisibles, astrales, éthérées, hors de phase, à deux dimensions ou non-visibles ; c'est un excellent gardien ! De plus, si la créature (ou les créatures) intruse tourne le dos au chien, ce dernier portera une attaque vicieuse comme s'il possédait 10 dés de vie et infligera de 3 à 18 (3d6) points de dégâts. Le chien peut attaquer n'importe quelle créature, même celles qui ne peuvent être touchées que par des armes magiques +3 ou plus. Le chien ne peut pas être attaqué mais on peut le dissiper. Le magicien ne doit jamais se trouver à plus de 3'' de l'endroit que garde le chien ou le sort est annulé. Les composantes matérielles sont un petit sifflet en argent, un morceau d'os et un fil.

COFFRE SECRET DE LÉOMUND (Altération - Conjuration/Appel)

Niveau : *5* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *Spéciale* | Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *60 jours* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Un coffre d'environ 60 cm x 60 cm x 90 cm*

Explication/Description : pour pouvoir lancer ce sort, le magicien doit posséder un coffre de grande valeur et d'une facture admirable, construit par un maître artisan. S'il est fait de bois, ce devra être de l'ébène, du bois de rose, du bois de santal, du teck ou un bois d'une autre essence rare. Tous les angles et toutes les ferrures devront être en platine. Si le coffre est en ivoire, les parties métalliques seront en or ; s'il est en bronze, cuivre ou argent, les ferrures seront faites d'électrum ou d'argent. La valeur de ce coffre sera au minimum de 5000 pièces d'or. Une fois le grand coffre construit, le magicien devra se procurer une miniature de ce coffre, faite avec les mêmes matériaux et identique dans les moindres détails, de façon à ce qu'elle semble être une copie parfaite. Un magicien ne peut avoir qu'une seule paire de ces *coffres* en même temps et même un *souhait majeur* ne pourra changer cette obligation.

Le magicien prononce l'incantation en touchant le *coffre* et en tenant la miniature ; cela provoque la disparition du grand, qui se place alors sur le Plan Éthéré. Le *coffre* peut contenir 27 dm^3 de matériel par niveau du lanceur de sort, quelque soit la taille apparente du matériel en question. Il y a 75% de chances de faire rater le sort si de la matière vivante est mise dans le *coffre*. C'est pourquoi, la plupart du temps, il n'est utilisé que pour mettre en sécurité des objets de valeur (livres de sorts, objets magiques, gemmes, etc.). Tant que le magicien possède la réplique, il peut faire revenir l'original depuis le Plan Éthéré jusqu'à l'endroit où il se trouve. Si le petit coffre est perdu ou détruit, il n'y a aucun moyen, même avec un *souhait majeur*, de faire revenir le grand coffre.

Pendant que le *coffre* se trouve sur le Plan Éthéré, il y a 1% de chances cumulatif par semaine qu'une créature le trouve. Ce qui se passe alors dépend d'un tirage de dé de pourcentage :

01-10	le coffre reste ignoré
11-20	quelque chose est ajouté à son contenu
21-50	son contenu est échangé avec quelque chose d'autre
51-80	un objet est volé
81-00	le contenu entier est volé

De plus, quand le *coffre* revient sur le Plan Matériel Primaire, un passage éthéré s'ouvre et le reste pendant 5 heures, diminuant petit à petit. Tant que ce passage existe entre les deux plans, il y a 5% de chance qu'un monstre éthéré le franchisse, avec une réduction de cette probabilité de 1% cumulative pour chaque heure suivante, jusqu'à ce que le passage se referme. Aucune créature sur le Plan Matériel Primaire ne peut localiser le *coffre*, même avec une *gemme de vision*, un sort de *vision réelle*, etc. Si le grand *coffre* n'est pas rappelé au bout de 60 jours, il y a 5% de chance cumulatifs par jour qu'il soit définitivement perdu : 5% au 61ème jour, 10% au 62ème jour, etc.



CÔNE DE FROID (Évocation)

Niveau : *5* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* | Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *Instantanée* | Jet de protection : *½*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien crée une zone de froid en forme de cône qui part de ses mains : le cône fait ½'' de long par niveau du lanceur de sort, avec un diamètre de ½'' à sa base pour 2'' à son extrémité[136]. Il absorbe la chaleur et inflige 1d4 + 1 points de dégât par niveau

[136] Information issue de Dragon magazine 154 – rubrique *Sage Advice*.

du magicien. Un magicien de 10ème niveau infligera donc 10d4+10 points de dégâts. La composante matérielle est un cône de verre ou de cristal de très petite taille.

CONTACT D'AUTRES PLANS (Divination)

Niveau : *5*
Portée : *0*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : grâce à ce sort, le magicien envoie son esprit sur un autre plan d'existence afin de recevoir des conseils et des informations de la part des puissances qui s'y trouvent. Comme ces puissances sont localisées au hasard et qu'elles n'apprécient pas de tels contacts, les réponses apportées seront toujours brèves (« oui », « non », « peut-être », « je ne sais pas », « jamais », « aucun rapport », etc.). Le magicien peut contacter un Plan Élémentaire ou un Plan plus éloigné. Pour chaque tranche de 2 niveaux atteinte, il peut poser une question. Contacter des esprits très éloignés du plan du magicien augmente les risques qu'il devienne fou, voire même qu'il meurt ; mais les chances que l'esprit contacté connaisse la réponse, et que celle-ci soit correcte, sont augmentées :

Plan	Risque de folie*	Possibilité de connaitre la réponse	Probabilité de véracité de la réponse**
Élémentaire	20%	90%***	75%
Éloignement 1	5%	60%	65%
Éloignement 2	10%	65%	67%
Éloignement 3	15%	70%	70%
Éloignement 4	20%	75%	73%
Éloignement 5	25%	80%	75%
Éloignement 6	30%	85%	78%
Éloignement 7	35%	90%	81%
Éloignement 8	40%	95%	85%
Éloignement 9 ou +	50%	98%	90%

* pour chaque point d'intelligence au dessus de 15, le risque de folie est réduit de 5%
** si la réponse est inconnue et que le tirage de véracité indique une réponse vraie, l'être répondra qu'il ne sait pas ; si la réponse est inconnue et que le tirage de véracité indique une réponse mensongère, alors l'être interrogé donnera une réponse fausse.
*** considérez que la connaissance aux questions s'applique au Plan Élémentaire approprié.

Si le risque de folie est positif, celle-ci frappera dès que la première question sera posée. Elle dure une semaine pour chaque unité d'éloignement du plan contacté, 10 semaines au maximum. Il y a 1% de chance par plan d'éloignement que le magicien meurt avant de recouvrer la raison, à moins qu'il ne soit sujet à un sort de *désenvoutement*.

CROISSANCE ANIMALE (Altération) Réversible

Niveau : *5*
Portée : *6''*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Jusqu'à 8 animaux dans un carré de 2''x 2''*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus et le fait que la composante matérielle soit une pincée de poudre d'os, ce sort est le même que le sort de niveau 5 de druide *croissance animale* (voir p.106).

DÉBILITÉ MENTALE (Enchantement/Charme)

Niveau : *5*
Portée : *1''/niveau*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : excepté ci-dessus ce sort est le même que le sort de niveau 6 de druide *débilité mentale* (voir p.108). La composante matérielle est une poignée de petites sphères d'argile, de cristal, de verre ou minérales.

DISTORSION DES DISTANCES (Altération)

Niveau : *5*
Portée : *1''/niveau*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *900 m²/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *6 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort ne peut être lancé que si le magicien a auparavant conjuré un Élémental de Terre. Ce dernier ne réagira pas hostilement quand le jeteur de sort lui annoncera qu'il compte lancer une *distorsion des distances*. Le magicien place l'Élémental de Terre dans la zone d'effet ; ce dernier peut distordre les distances de deux manières. Soit il les réduit de 50%, soit il les agrandit de 100%. Ainsi, un couloir de 3 m x 30 m semblera ne faire que 1,50 m x 15 m ou alors 6 m x 60 m. Quand le sort touche à sa fin, l'Élémental retourne sur son plan. Il est impossible pour les créatures passant dans la zone touchée par ce sort de s'apercevoir de quelque chose, bien que la zone en question irradie une faible aura de magie[137]. Un sort de *vision réelle* révèlera la présence d'un Élémental de Terre dans la zone d'effet. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau. La composante matérielle est un peu d'argile grasse.

DOMINATION (Enchantement/Charme)

Niveau : *5*
Portée : *1''*
Durée : *2 rounds*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : en utilisant ce sort, le magicien tente de forcer à l'obéissance ou à la soumission une créature issue d'un plan étranger au sien et qui lui est hostile ou bien d'alignement opposé. Dès le début de son incantation, l'enchantement rend la créature en question *mal à l'aise* puis, à partir du round suivant (c.-à-d. au premier round d'effet), celle-ci devient *nerveuse* et *emplie de doutes*, tandis qu'au deuxième et dernier round d'effet, elle ressent une *angoisse* profonde envahir tout son être. L'effet initial obtenu durant l'incantation fait que la créature visée a un malus de -1 à tous ses jets de protection contre les sorts de commandement (comme *injonction*) et les sorts non-offensifs (incluant les *charmes*). Puis ensuite, ce malus passe à -2 pendant le premier round. Et pour finir, au cours du deuxième et dernier round, le malus est alors de -3. Après cela, la créature n'est plus affectée et effectuera de nouveau ses jets de protection normalement, sans ajustement.

La composante verbale du sort doit être en rapport avec le type de créature en question et contenir le plus d'informations possible à son sujet.

Durant le moment où il incante le sort, le magicien peut être mentalement attaqué par la créature si l'intelligence de cette dernière est plus élevée que la sienne. Dans un tel cas, la créature a 5% par point d'intelligence au dessus de celle du lanceur du sort de *charmer*[138] et *dominer* réellement le magicien. Si cela se produit, la créature se comportera envers le magicien en fonction de son alignement. Si le lanceur du sort est interrompu ou distrait pendant l'incantation du sort, la créature visée est en mesure d'exercer *automatiquement* ce *charme* et cette *domination*.

EAU AÉRÉE (Altération)

Niveau : *5*
Portée : *0*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Sphère de 2'' de diamètre ou hémisphère de 4'' de diamètre*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort transforme l'eau et les liquides à base d'eau en une substance moins dense et respirable. Si le magicien désire entrer dans un lieu sous-marin, il s'avance dans l'eau, lance le sort et s'enfonce dans une sphère remplie de bulles, dans laquelle lui et les personnes qui l'accompagnent peuvent se déplacer et respirer comme s'ils étaient à l'air libre. Le globe se déplace avec le magicien. Les créatures aquatiques fuiront cette sphère d'*eau aérée*, bien que celles qui sont intelligentes puissent y entrer si

[137] Cela me parait d'autant plus impossible de s'apercevoir de quelque chose qu'il ne s'agit non pas d'un sort appartenant aux catégories Illusion/Fantasme mais bien d'une Altération, ce qui sous-entend une réelle modification. Donc pas de jet de protection même si un personnage refuse d'y croire.
[138] Comme le sort de *charmes-personnes*

elles ont d'autres moyens de locomotion que la nage ; aucune créature respirant sous l'eau ne pourra respirer dans cette sphère (ou hémisphère). Le magicien n'a besoin de prononcer qu'un seul mot pour que le sort soit effectif et la composante matérielle est une petite poignée de sels alcalins ou de bromure.

ENVOI (Évocation)

Niveau : *5*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Spéciale*	Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une créature*	

Explication/Description : grâce à ce sort, le magicien peut contacter une créature (et une seule) avec laquelle il est familier et dont l'apparence et le nom lui sont bien connus. Si la créature en question n'est pas sur le même plan d'existence que le lanceur du sort, il y a un risque de 5% par plan d'éloignement que l'*envoi* n'arrive pas. Par exemple, si le sujet se trouvait à deux plans d'éloignement, il y aurait un risque de 10% d'échec. Le magicien peut envoyer un mot par niveau, sans tenir compte des articles (par exemple *un*, *une*, *le*, *la*, etc., ne sont pas considérés comme des mots et ne sont donc pas comptabilisés). Même si l'*envoi* est reçu, le destinataire n'est en aucun cas obligé de s'en préoccuper. S'il est réussi, l'*envoi* sera compris, même par une créature dont le score d'intelligence est aussi bas que 1 (ou intelligence *animale*).

La composante matérielle de ce sort est constituée de deux minuscules cylindres, avec chacun une extrémité ouverte, et connectés entre eux par un petit câble de cuivre.

ÉVITEMENT (Abjuration - Altération) Réversible

Niveau : *5*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''*	Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *Jusqu'à dissipation*	Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Jusqu'à 85 dm³*	

Explication/Description : grâce à ce sort, le magicien crée une répulsion naturelle entre l'objet affecté et toute chose vivante. Ainsi, toute créature vivante essayant de toucher l'objet affecté sera repoussée (incapable de s'approcher à moins de 30 cm) ou bien repoussera l'objet affecté, ceci dépendant de leur masse respective. Par exemple, un petite-gens seul essayant de toucher un coffre en fer enchanté par le sort d'*évitement* sera rejeté en arrière. Une douzaine de ces petites-gens serait eux aussi incapables de s'approcher à moins de 30 cm du coffre. Par contre, le coffre serait repoussé par une créature de taille géante qui s'en approcherait. La composante matérielle de ce sort est une aiguille aimantée. Du fait que ce sort ne peut pas être lancé sur une chose vivante, toute tentative pour incanter *évitement* sur un vêtement ou une possession portée par une créature vivante donne à cette dernière le droit à un jet de protection. L'inverse du sort, *attraction*, utilise la même composante matérielle et instaure une attraction naturelle entre l'objet affecté et toute chose vivante[139]. La créature sera attirée jusqu'à l'objet si cette créature est plus légère, ou bien l'objet glissera jusqu'à la créature si cette dernière est plus lourde que l'objet. Un test de *tordre des barres/soulever des herses* (cf. § Force p.9) doit être réussi pour retirer un objet une fois qu'il a adhéré à une créature de cette façon.

EXTENSION II (Altération)

Niveau : *5*	Composantes : *V*
Portée : *0*	Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : ce sort est le même que le sort de niveau 4 *extension I* (voir p.140), excepté qu'il augmente la durée des sorts de niveau 1 à 4 de 50%.

[139] Cela n'est pas précisé mais il faut considérer que l'attraction opère sur une créature qui s'approche à moins de 30 cm de l'objet.

FABRICATION (Enchantement/Charme - Altération)

Niveau : *5*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *½''/niveau*	Temps d'incantation : *Spécial*
Durée : *Permanente*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *0,75 m³/niveau*	

Explication/Description : ce sort permet au magicien de convertir une matière en un produit de son choix qui soit basiquement du même matériau que celui utilisé initialement lors de l'incantation du sort de *fabrication*. Le magicien peut ainsi fabriquer un pont en bois à partir d'un bosquet d'arbres, une corde à partir d'un bout de chanvre, des vêtements à partir de lin ou de laine, et ainsi de suite. Les choses magiques ou vivantes ne peuvent pas être altérées ou créées par le sort de *fabrication*. La qualité des objets fabriqués au moyen du sort est directement en rapport avec la qualité du matériau de base utilisée pour sa fabrication. Si de la matière minérale est utilisée, la zone d'effet sera réduite à 28 dm³/niveau. Les articles requérant un haut niveau d'artisanat (bijoux, épées, verre, cristal, etc.) ne peuvent être *fabriqués* par ce sort à moins que le magicien n'ait réellement une grande compétence dans l'artisanat en question. L'incantation demande un round complet pour 0,75 m³ (ou 28 dm³) de matière à affecter.

INVOCATION D'ÉLÉMENTAL (Conjuration/Appel)

Niveau : *5*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *6''*	Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *1 tour/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : il y a en fait 4 sorts en un dans ce sort de conjuration. Le magicien peut invoquer un Élémental de l'Air, de l'Eau, de Terre ou du Feu, à condition qu'il possède les composantes matérielles appropriées. Pour invoquer l'Élémental du Feu, une grande source de feu doit se trouver dans la portée du sort. Pour celui de l'Eau, il faut une grande quantité de ce liquide dans la portée. Les Élémentaux conjurés sont très puissants – cf. **Manuel des Monstres** – ils ont généralement 16 dés de vie (16d8). Il est possible d'invoquer plusieurs Élémentaux différents à la suite si le magicien a mémorisé plusieurs fois le sort. Le type d'Élémental invoqué devra être choisi avant la mémorisation du sort. L'Élémental conjuré doit être contrôlé par le magicien, c.-à-d. que le lanceur du sort doit se concentrer sur les faits et gestes de l'Élémental ou bien celui-ci se retournera contre le magicien pour l'attaquer. Cependant, si l'Élémental est déjà engagé dans un combat, il ne cessera pas de combattre pour aller l'attaquer ; mais sinon, il évitera ses adversaires pour rechercher le contact avec son invocateur. Si le magicien est blessé ou physiquement immobilisé, sa concentration est rompue. Il existe tout de même une probabilité de 5% que l'Élémental se retourne malgré tout contre son invocateur, même si celui-ci se concentre : ce jet se fait à la fin du deuxième round et à chaque round suivant. Un magicien peut contrôler un Élémental jusqu'à 3'' de distance par niveau. L'Élémental reste jusqu'à l'expiration du sort ou jusqu'à ce que sa forme matérielle ait subi assez de dégâts pour qu'il soit détruit. Un Élémental de l'Eau sera détruit s'il s'éloigne à plus de 6'' d'une étendue d'eau. Les composantes de ce sort, mis à part la quantité d'éléments à portée de main, sont :

Élémental de l'Air	: encens à faire brûler
Élémental de l'Eau	: eau et sable
Élémental du Feu	: souffre et phosphore
Élémental de Terre	: argile

Sous l'eau, les Élémentaux de l'Air et du Feu ne peuvent pas être invoqués. En ce qui concerne l'Élémental de Terre, voir les restrictions décrites dans le sort de niveau 7 de druide *invocation d'un élémental de terre* (voir p.111). Bien entendu, invoquer un élémental de l'eau ne pose aucun problème.

INVOCATION DE MONSTRE III (Conjuration/Appel)

Niveau : *5*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *5''*	Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *4 rounds + 1 round/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : ce sort permet d'invoquer de 1 à 4 monstres de niveau 3, arrivant en 1 à 4 rounds. Voir le sort *invocation de monstre I* (p.135) pour plus de détails.

LAMENTABLE DISCUSSION DE LÉOMUND (Enchantement/Charme – Évocation)

Niveau : *5* Composantes : *V*
Portée : *1''* Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *Spéciale* Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Une ou plusieurs créatures dans un rayon de 1''*

Explication/Description : au moyen de ce sort, le magicien provoque une combinaison de *fascination*, de *confusion* puis de *rage* sur une ou plusieurs créatures capables de comprendre la langue dans laquelle il parle. Une fois le sort incanté, le magicien ouvre la discussion sur un sujet qui tient à cœur à la créature ou aux créatures à affecter. Celles qui ratent leur jet de protection contre les sorts commenceront immédiatement à débattre avec le magicien, approuvant ou non ce qu'il dit, et ceci en toute courtoisie. Aussi longtemps que le magicien le désire, il peut maintenir l'effet du sort en discutant avec les « victimes ». Tant que ces dernières ne sont pas attaquées, elles ignorent tout ce qui se passe autour d'elles, préférant se consacrer exclusivement à parler et argumenter. Ce jet de protection, ainsi que ceux qui pourront survenir par la suite si la *discussion* se prolonge, sont modifiés en fonction de l'intelligence de la cible de la manière suivante : les créatures avec une intelligence de 2 ou moins ne sont pas affectées, mais celles ayant de 3 à 7 ont un malus de -1. Celles dont l'intelligence est de 8 à 10 effectuent leur jet de protection normalement. Celles qui ont une intelligence de 11 à 14 ont un bonus de +1 et celles dont le score d'intelligence est de 15 ou plus ont un bonus de +2.

Si les effets du sort sont maintenus plus de 3 rounds, chaque créature affectée doit alors retenter un autre jet de protection contre les sorts. Celles qui échouent seront plongées dans la *confusion*[140] pendant 3-12 rounds, évitant la proximité du lanceur de sort quoiqu'il arrive. Celles qui réussissent restent cependant toujours *fascinées* et doivent refaire un jet de protection durant chacun des deux rounds suivants (à condition que le magicien maintienne son sort bien sûr) si elles ne veulent pas être prises de *confusion* à leur tour.

Si les effets du sort sont maintenus plus de 6 rounds, chaque créature affectée doit réussir un jet de protection pour éviter de se mettre en *rage* – contre elle-même si elle est la seule créature affectée, ou bien contre toutes les autres si elles sont plusieurs – puis soit de s'attaquer elle-même (probabilité normale de toucher), soit d'attaquer la plus proche des autres créatures affectées par ce sort, et ceci dans le but de tuer. Cette *rage* dure pendant 2-5 rounds. Celles qui ont réussi leur jet de protection pour éviter de se mettre en *rage* réaliseront qu'elles ont été la proie du sort et s'écrouleront sur le sol, se lamentant de leur stupidité pendant 1-4 rounds à moins qu'elles ne soient attaquées ou dérangées d'une autre manière.

Si, pendant qu'il maintient le sort, le magicien est distrait ou attaqué, il reste tout de même protégé car les créatures affectées ne s'en rendront même pas compte. Le magicien peut partir à tout moment après l'incantation car les victimes continueront de se comporter pendant 1 round complet comme s'il était toujours là en train de converser avec elles. Mais dans ces cas là, les jets de protection pour se soustraire aux effets du sort ne sont plus nécessaires, même si, par exemple, les créatures auraient du sauvegarder contre la *confusion* ou la *rage*. À noter que ce sort est entièrement verbal.

LITHOMORPHOSE (Altération)

Niveau : *5* Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *Permanente* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *27 dm^3/niveau*

Explication/Description : avec ce sort, le magicien peut façonner un volume de roche afin de lui donner la forme qu'il désire. Il peut par exemple sculpter une épée de pierre, façonner un piège spécial ou sculpter une idole. Il peut également refaçonner une porte dans la roche, au cas où il aurait besoin de s'évader d'un endroit, à condition que le volume de pierre impliqué puisse être contenu dans la zone d'effet du sort. Bien que des coffres en pierre, des portes secrètes, etc., puissent être façonnés, la finesse des détails ne sera pas grande. La composante matérielle est de l'argile grasse que le magicien doit façonner afin qu'elle est vaguement la forme qu'il désire donner à la pierre, puis toucher celle-ci avec cette argile sculptée pendant l'incantation .

[140] Comme le sort de *confusion* (voir p.110)

MAIN D'INTERPOSITION DE BIGBY (Évocation)

Niveau : *5* Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''/niveau* Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *1 round/niveau* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : la *main d'interposition de Bigby* est une grande main magique qui apparait et se place d'elle-même entre le magicien et l'ennemi qu'il désigne. Cette main reste entre les deux, sans s'occuper de ce que fait le magicien ou de comment s'y prend l'adversaire pour essayer de la contourner. La grandeur de la *main* est déterminée par le magicien et peut aller de la taille d'un humain jusqu'à celle d'un titan. Pour la détruire[141], il faut lui infliger autant de points de dégâts que le magicien possède de points de vie. Toute créature pesant moins de 1000 kg et essayant de pousser la main sera ralentie à 50%. La composante matérielle est un gant.

MÉTEMPSYCOSE (Possession)

Niveau : *5* Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''/niveau* Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *Spéciale* Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Une créature*

Explication/Description : une *métempsycose* est un sort inhabituel. Il permet au magicien de prendre l'ascendant sur l'esprit de la victime et ainsi de contrôler son corps. Si le corps de la victime est humain ou humanoïde, le magicien peut même utiliser ses propres sorts. Le possesseur peut utiliser les connaissances rudimentaires du possédé, mais pas ses connaissances profondes. Par exemple, il ne pourra pas parler la langue du possédé s'il ne la connait pas, ni utiliser les sorts de ce dernier. Le magicien transfère sa force vitale dans un réceptacle spécial (une grosse gemme ou un cristal) et à partir de ce réceptacle magique, la force vitale peut sentir et attaquer toute créature se trouvant dans la portée du sort ; mais le type de créature ne peut pas être deviné. Ce réceptacle doit se trouver dans la portée du sort par rapport au corps du magicien au moment du lancement du sort. La possession est réussie si la victime rate son jet de protection. Une possession ratée fait que la force vitale du magicien reste dans le réceptacle qu'il a choisi. Chaque tentative de possession demande 1 round et ne peut se faire que si la victime est dans la portée du sort par rapport au réceptacle. Si le corps du magicien est détruit, la force vitale dans le réceptacle n'est pas affectée. Par contre, si le réceptacle est détruit, la force vitale l'est aussi. Le retour vers le corps réel demande 1 round, et ne peut être effectué que depuis un réceptacle se trouvant à portée de sort du corps. Le jet de protection contre une *métempsycose* est modifié en comparant l'intelligence et la sagesse combinées du magicien avec celles de la victime (on ne compare que l'intelligence pour des créatures non humaines et non humanoïdes.) :

Différence (magicien – victime)	**Ajustement du jet de protection**	**Fréquence des jets de protection**
-9 et moins	+4	Tous les rounds
de -8 à -6	+3	Tous les rounds
de -5 à -3	+2	Tous les rounds
de -2 à 0	+1	Tous les rounds
de 1 à 4	0	Tous les rounds
de 5 à 8	-1	Tous les tours
de 9 à 12	-2	Tous les jours
13 et plus	-3	Toutes les semaines

Une différence *négative* signifie que le magicien a un score plus faible que sa victime, ce qui fait que cette dernière obtient un bonus sur son jet de protection. La composante matérielle est le réceptacle lui-même. Une créature possédée a le droit à un nouveau jet de protection à la fréquence indiquée dans le tableau ci-dessus pour voir si elle peut supplanter l'esprit du possesseur. Si la créature possédée reprend le contrôle de son esprit, le magicien est piégé jusqu'à ce qu'il puisse à son tour reprendre l'ascendant sur l'esprit de sa victime pour le contrôler à nouveau ou pour s'échapper[142].

[141] Deux notes de source officielle (Polyhedron Magazine « Dispel Confusion ») :
- La classe d'armure des « mains » est la même que la classe d'armure actuelle du magicien qui lance le sort.
- Des armes magiques sont requises pour les toucher.

[142] Il va sans dire que le magicien a intérêt à s'assurer de la préservation de son corps lorsque son esprit le quitte.

MUR DE FER (Évocation)

Niveau : *5*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *½''/niveau*	Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *Permanente*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien crée un *mur de fer* vertical. Ce mur est généralement utilisé pour cacher une entrée ou colmater une brèche, car il s'insère de lui-même dans la matière environnante, si sa zone d'effet le permet. Ce *mur de fer* a une épaisseur de 6 mm par niveau du magicien et sa surface est de 1,35 m^2 par niveau. Ainsi, un magicien de niveau 12 pourra créer un mur de 7 cm d'épaisseur environ et d'une surface de 16 m^2 environ. Si le magicien se concentre dans ce but, il pourra doubler la surface du mur en diminuant de moitié son épaisseur. Si le mur est créé dans un endroit où il n'est pas maintenu, il tombera en écrasant les créatures qui peuvent se trouver dessous : le mur a 50% de chance de tomber d'un côté ou de l'autre ; il faudra au moins 30 points de force et 200 kg de masse pour modifier cette probabilité, en encore, de seulement 2% par kilogramme au dessus de 150 ou par point de force au dessus de 30. Le mur est permanent, à moins qu'il ne soit sujet à une *dissipation de la magie* ou alors à des altérations normales (rouille, perforation, etc.). La composante matérielle est un petit morceau de plaque de fer.

MUR DE FORCE (Évocation)

Niveau : *5*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *3''*	Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *1 tour + 1 round/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *1,80 m^2/niveau*	

Explication/Description : un *mur de force* est une barrière invisible que le magicien crée à l'endroit où il le désire, dans la portée du sort. Ce mur immobile est totalement insensible aux autres sorts (même à une *dissipation de la magie*) à l'exception du sort de *désintégration* qui le détruit immédiatement. Une *baguette d'annulation* abattra le *mur de force* mais sera totalement consommée au cours de l'opération. Une *sphère d'annihilation* abattra aussi le *mur de force* mais le vortex créé lors de l'opération aspirera tous les petits objets (ceux qui pèsent moins de 100 po et se qui trouvent à moins de 1'' de la sphère). De la même façon, un *mur de force* n'est pas affecté par les coups, les projectiles, le froid, la chaleur, l'électricité et les autres phénomènes similaires. Les attaques par souffle ne passeront pas au travers. Le magicien peut donner à cette barrière une forme sphérique ou hémisphérique ; mais dont la surface sera de 1,80m^2 par niveau[143]. La composante matérielle est une pincée de poudre de diamant (issue d'une ou plusieurs pierres) pour une valeur minimale de 10000 po.

MUR DE ROC (Évocation)

Niveau : *5*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *½''/niveau*	Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *Permanente*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : ce sort crée un mur de granit qui s'unit aux formations rocheuses si l'endroit le permet. Il est généralement employé pour obstruer des passages et des brèches afin d'empêcher des ennemis de passer. Le *mur de roc* fait 7,5 cm d'épaisseur par niveau du magicien ; sa surface est de 1,80 m^2 par niveau ; un magicien de niveau 12 pourra créer un mur de 90 cm d'épaisseur et de 21,6 m^2 de surface (soit par exemple 3,60 m de large sur 6 m de haut pour complètement obstruer un passage de 3 m sur 4,80 m). Le mur ne sera pas forcément vertical. Il n'a pas non plus besoin de fondations fermes, tant qu'il y a des rochers autour auxquels il peut se joindre (voir *mur de fer*). Il peut servir de pont au-dessus d'un précipice. Si le mur est utilisé pour former un pont, ce dernier doit être arqué et étayé, ce qui requiert 50% du volume total du mur. Ainsi, un magicien de niveau 20 peut normalement créer un mur de 36 m^2 de surface et de 1,50 m d'épaisseur ; pour l'utiliser sous forme de pont, seuls 18 m^2 doivent être pris en compte, permettant ainsi de faire un pont de 1,5 m de large et de 12 m de long (en supposant bien sûr que le précipice à franchir ne mesure pas plus de 11,40 m de large dans ce cas précis). Les ponts sans supports s'effondreront automatiquement sous leur propre poids s'ils dépassent plus de 6 mètres. Le mur est permanent, à moins d'une *dissipation de la magie*, d'une *désintégration* ou d'altérations normales (casser, creuser, etc.). La composante matérielle est un petit bloc de granit.

NÉCRO-ANIMATION (Nécromancie)

Niveau : *5*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''*	Temps d'incantation : *5 rounds*
Durée : *Permanente*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 3 de clerc *nécro-animation* (voir p.84).

NUAGE LÉTAL (Évocation)

Niveau : *5*	Composantes : *V, S*
Portée : *1''*	Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *1 round/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Nuage de 4'' de large, 2'' de haut et 2'' d'épaisseur*	

Explication/Description : ce sort crée un nuage de vapeurs mouvantes d'un vert-jaune affreux, si toxique qu'il tue automatiquement toute créature avec moins de 4+1 dés de vie. Celles de 4+1 à 5+1 dés de vie devront effectuer un jet de protection à -4 contre le poison et celles de 5+2 à 6 dés de vie effectueront un jet de protection normal contre le poison. Si ces jets de protection sont ratés, les créatures affectées sont tuées. Le nuage bouge en s'éloignant du magicien à la vitesse de 1'' par round, en roulant sur la surface du sol. Le vent peut changer sa course, mais ne le fera pas revenir vers le magicien. Un vent fort le dissipera en 4 rounds maximum et un vent plus fort empêchera le magicien de créer le nuage. Une végétation très épaisse dissipera le nuage en 2 rounds, c'est-à-dire que le nuage n'aura pu avancer que de 2''. Comme ces vapeurs sont plus lourdes que l'air, elles suivent la configuration du sol ; elles peuvent même s'enfoncer dans les dépressions et les trous ; ce sort est très pratique pour se débarrasser d'un nid de fourmis géantes. Le lanceur du sort peut, s'il le désire, faire en sorte que ce nuage l'entoure. Toute créature restant plus d'un round dans le nuage (y compris celles ayant plus de 6+1 dés de vie) recevra 1-10 points de dégâts chaque round à partir du second.

PARALYSIE DES MONSTRES (Enchantement/Charme)

Niveau : *5*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *½''/niveau*	Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *1 round/niveau*	Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Une à quatre créatures*	

Explication/Description : ce sort immobilise 1 à 4 créatures de n'importe quel type se trouvant dans la portée du sort et dans le champ de vision du magicien. Si celui-ci décide de paralyser 3 ou 4 monstres, leur jet de protection sera normal. Si 2 créatures sont visées, leur jet de protection subira un malus de -1. Si un seul monstre est visé, son jet de protection sera à -3. Si ce jet de protection est réussi, le sort agit alors comme un sort de *ralentissement* (voir p.136). La composante matérielle est une petite barre de métal, une pour chaque monstre visé. Cette barre peut être de la taille d'un clou.

PASSE-MURAILLE (Altération)

Niveau : *5*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *3''*	Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *6 tours + 1 tour/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

[143] Comme c'est très pratique à évaluer, j'ai ajouté un tableau indiquant le rayon en fonction du niveau, dans le cas d'une sphère ou d'un hémisphère (½ sphère) :

Niveau	Aire	rayon pour une sphère	rayon pour une ½ sphère	Niveau	Aire	rayon pour une sphère	rayon pour une ½ sphère
9	16,20 m^2	1,14 m	1,61 m	18	32,40 m^2	1,61 m	2,27 m
10	18,00 m^2	1,20 m	1,69 m	19	34,20 m^2	1,65 m	2,33 m
11	19,80 m^2	1,26 m	1,78 m	20	36,00 m^2	1,69 m	2,39 m
12	21,60 m^2	1,31 m	1,85 m	21	37,80 m^2	1,73 m	2,45 m
13	23,40 m^2	1,36 m	1,93 m	22	39,60 m^2	1,78 m	2,51 m
14	25,20 m^2	1,42 m	2,00 m	23	41,40 m^2	1,82 m	2,57 m
15	27,00 m^2	1,47 m	2,07 m	24	43,20 m^2	1,85 m	2,62 m
16	28,80 m^2	1,51 m	2,14 m	25	45,00 m^2	1,89 m	2,68 m
17	30,60 m^2	1,56 m	2,21 m	26	46,80 m^2	1,93 m	2,73 m

Explication/Description : le sort de *passe-muraille* permet au magicien d'ouvrir un passage à travers les murs de bois, de plâtre ou de pierre ; lui et ses compagnons peuvent donc passer à travers. L'ouverture est de 1,50 m de large, 2,40 de haut et 3 m de profondeur. Plusieurs sorts de ce type lancés à la suite permettent de former un passage continu. Ainsi, le magicien peut traverser des murs très épais. La composante matérielle est une pincée de graines de sésame.

RÉVOCATION (Abjuration) Réversible (Conjuration/Appel)

Niveau : *5*
Portée : *1''*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : grâce à ce sort, un magicien se trouvant sur le Plan Matériel Primaire peut forcer ou permettre à une créature d'un autre plan d'existence de retourner sur son propre plan (cf. sort de clerc de niveau 4 *abjuration* p.86). Le nom du type de créature à renvoyer doit être connu, et si elle a également un prénom, un nom propre ou un nom de famille, celui-ci doit aussi être connu et utilisé dans le sort. La résistance magique, s'il y a lieu, est immédiatement testée. Ensuite, le niveau du jeteur du sort est comparé au niveau ou nombre de dés de vie de la créature à révoquer. Si le magicien a un niveau plus élevé, la différence entre son niveau et celui de la créature constitue un malus au jet de protection de cette dernière. Dans le cas inverse, la différence constitue alors un bonus au jet de protection de la créature à révoquer. *Exception* : si la créature désire être révoquée, alors seul un jet de protection non modifié est nécessaire[144]. Certaines œuvres ésotériques ont la réputation d'améliorer considérablement les chances de succès du sort. Si le sort est réussi, la créature est instantanément transportée, mais le sort a toutefois 20% de risques d'envoyer cette dernière sur un autre plan que le sien.

L'inverse du sort, *appel*, tente de conjurer une créature connue (et ayant, le cas échéant, un nom) d'un autre plan. La réussite ou l'échec sont déterminés de la même manière que pour le sort de *révocation*, mais dans ce cas, la résistance magique est uniquement testée si la créature n'as pas de nom propre connu. Si le sort réussit, la créature est instantanément transportée sur le plan du lanceur de sort, quelque soit l'endroit où elle se trouvait. Cela ne garantit pas que la créature appelée sera favorablement disposée envers le lanceur du sort, ni en aucun cas qu'elle se soumettra à ses désirs ou à ses ordres sans contrainte supplémentaire. C'est pour cette raison que différentes sortes de mesures sont généralement prises quand cette application du sort est utilisée, et même avec une préparation soigneuse, les résultats peuvent être néfastes.

Ce sort ne fonctionne ni sur les créatures natives du Plan Matériel Primaire mais qui voyagent sur d'autres plans (comme les shédus[145]), ni sur les créatures dont une partie de l'ascendance vient du Plan Matériel Primaire (telles que les cambions[146]).

Les composantes matérielles du sort varient en fonction du type de créature à révoquer ou à appeler. En général, les objets qui sont désagréables ou menaçants pour la créature ciblée sont utilisés pour une *révocation*. Pour un sort d'*appel*, on devra utiliser des choses qui sont plaisantes, désirables, voire même des récompenses.

TÉLÉKINÉSIE (Altération)

Niveau : *5*
Portée : *1''/niveau*
Durée : *2 rounds + 1 round/niveau*
Zone d'effet : *250 po de poids/niveau*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, le magicien peut déplacer des objets par la seule force de sa volonté, en se concentrant mentalement sur les déplacements. Les mouvements sont horizontaux ou verticaux ; la vitesse de déplacement est de 2'' le 1er round, 4'' le 2ème round, 8'' le 3ème, 16'' le 4ème, etc., chaque round suivant doublant la vitesse du round précédent jusqu'à une vitesse maximale de 1024'' par round[147] (des objets lourds lancés à cette vitesse peuvent être des armes mortelles !). Le sort de *télékinésie* peut être utilisé pour faire chuter des adversaires dont le poids ne dépasse pas la limite autorisée. Mais les victimes peuvent contrer ce pouvoir en utilisant par exemple un sort d'*agrandissement* (rendant leur poids supérieur à la limite permise). Les différentes applications des sorts de *main … de Bigby* peuvent aussi servir à contrer ce sort, comme beaucoup d'autres pouvoirs magiques.

TÉLÉPORTATION (Évocation)

Niveau : *5*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Instantanée*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien se transporte immédiatement avec un certain poids supplémentaire, sur lui ou touché par lui, à un endroit bien connu. La distance n'est pas un facteur limitatif, mais une *téléportation* à travers les plans n'est pas possible. Le magicien peut téléporter un poids maximum de 2500 po, plus 1500 po par niveau au dessus du 10ème. Ainsi, un magicien de 13ème niveau pourra téléporter un poids de 7000 po (350 kg). Si l'endroit d'arrivée lui est très familier (c'est-à-dire si le magicien en a une image mentale très claire, quant à la proximité et la configuration des lieux), il a très peu de chance de ne pas arriver à l'endroit désiré. Les lieux moins connus (ceux vus par magie ou à distance) augmentent la probabilité d'erreur. Des lieux inconnus présentent un danger considérable comme on peut le voir ci-dessous :

	Probabilité de téléportation		
La destination est	**Trop haute**	**Réussie**	**Trop basse**
Très familière	01-02	03-99	00
Examinée attentivement	01-04	05-98	99-00
Un peu connue	01-08	09-96	97-00
Vue une seule fois	01-16	17-92	93-00
Jamais vue	01-32	33-84	85-00

Une *téléportation* trop haute signifie que le magicien arrive 1'' trop haut pour chaque 1% en dessous du minimum requis, donc seulement 2'' d'erreur maximum quand l'endroit est très familier et un maximum de 32'' trop haut quand l'endroit n'a jamais été vu. Tout résultat indiquant une arrivée trop basse signifie la mort immédiate si l'endroit d'arrivée est solide. Il est impossible de se téléporter à un endroit sans surface : il faut obligatoirement un sol (bois, pierre, sol naturel, etc.).

TRANSMUTATION DE PIERRE EN BOUE (Altération) Réversible

Niveau : *5*
Portée : *1''/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *54 m^3/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, et le fait que les composantes matérielles soient de l'eau et de l'argile (eau et sable pour l'inverse), ce sort est le même que le sort de niveau 5 de druide *transmutation de pierre en boue* (voir p.107).

SORTS DE NIVEAU 6

ABAISSEMENT DES EAUX (Altération) Réversible

Niveau : *6*
Portée : *8''*
Durée : *5 rounds/niveau*
Zone d'effet : *½'' x ½''/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, et le fait que l'inverse élève le niveau des eaux de 15 cm par niveau seulement, ce sort est le même que le sort de niveau 4 de clerc *abaissement des eaux* (voir p.86). Les composantes matérielles sont une petite fiole d'eau et une petite fiole de poussière.

[144] Pas de test de résistance à la magie dans ce cas, donc.
[145] Cf. Manuel des Monstres
[146] Semi-démon. Cf. Monster Manual II
[147] Juste pour le fun : ça fait tout de même près de 185 km/h !

BULLE ANTI-MAGIQUE (Abjuration)

Niveau : *6* — Composantes : *V, S*
Portée : *0* — Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *1 tour/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Sphère de 30 cm de diamètre/niveau*

Explication/Description : ce sort crée une barrière invisible qui entoure le magicien et qui se déplace avec lui. Cette barrière est totalement insensible à toutes les formes de magie (même les attaques par souffle, par regard ou par la voix). Elle empêche les sorts ou leurs effets de pénétrer à l'intérieur, mais elle empêche aussi le fonctionnement de tout objet magique ou sort à l'intérieur (le magicien ne peut donc plus jeter d'autres sorts). Elle interdit l'entrée des créatures charmées ou conjurées. Par contre, les créatures normales (comme un troll normal par opposition à un troll conjuré, par exemple) pourront passer à travers cette bulle, ainsi que les projectiles normaux. Une épée magique ne pourra plus compter sur sa magie et agira comme une épée normale. À noter que les créatures qui se trouvent sur leur propre plan sont des créatures normales : par exemple, si ce sort est lancé sur le Plan Élémentaire du Feu, il n'interdira pas l'accès aux créatures de ce plan.

CHASSEUR INVISIBLE (Conjuration/Appel)

Niveau : *6* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''* — Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : ce sort permet de conjurer un *chasseur invisible*, originaire du Plan Élémentaire de l'Air. Ce monstre à 8 dés de vie obéira au magicien et le servira. Cependant, la créature est *obligée* de le servir et ne le fait pas de son plein gré. Ainsi, le *chasseur invisible* s'offensera de missions prolongées ou de tâches compliquées et il essayera de détourner de leur but les instructions reçues. (Pour les détails complets, voir **Manuel des Monstres** – *chasseur invisible*). La créature conjurée suivra les instructions, même à des milliers de kilomètres de distance. Les composantes matérielles sont de l'encens à faire brûler et un bout de corne taillé en forme de croissant.

CONTINGENCE (Évocation)

Niveau : *6* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* — Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *1 jour/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Le magicien*

Explication/Description : ce sort donne au magicien la capacité de placer un autre sort sur lui-même de façon à ce que ce dernier prenne effet lorsque les conditions énoncées lors de l'incantation du sort de *contingence* se réalisent. Le sort de *contingence* et le sort devant prendre effet – le sort « compagnon » – sont incantés en même temps (le temps d'incantation d'un tour indiqué ci-dessus est un total pour l'ensemble des deux incantations). Le sort devant prendre effet suite à la réalisation des conditions requises dictées lors de la *contingence* doit être un sort affectant personnellement le magicien (*chute de plume*, *lévitation*, *vol*, *statue*, *catalepsie*, etc.), dont le niveau n'excédera pas le tiers du niveau de ce dernier (arrondi à l'inférieur) et ne pourra en aucun cas dépasser le niveau 6. C'est-à-dire un « sort compagnon » de 4ème niveau maximum au 12ème, 13ème ou 14ème niveau d'expérience ; un 5ème niveau maximum au 15ème, 16ème ou 17ème niveau d'expérience et un sort de niveau 6 pour un magicien de niveau 18 ou plus. Un seul et unique sort de *contingence* peut être actif sur le jeteur de sort ; si un second est utilisé, le premier (s'il est encore actif) est annulé.

La situation décrite pour déclencher l'effet du « sort compagnon » doit être claire, bien qu'elle puisse être d'ordre général. Par exemple, une *contingence* lancée avec *eau aérée* comme « sort compagnon » pourrait prévoir que dès que le magicien plonge ou est englouti dans l'eau ou dans un liquide similaire, le sort d'*eau aérée* prenne instantanément effet. De la même façon, la *contingence* pourrait faire prendre effet à une *chute de plume* dès que le magicien tombe de plus de 60 cm. Dans tous les cas, la *contingence* active immédiatement l'effet du second sort, celui-ci étant « incanté » instantanément, dès que les circonstances énoncées se produisent. À noter que des conditions de déclenchement compliquées et/ou alambiquées risquent tout simplement de provoquer un échec du sort entier (le sort de *contingence* et le « sort compagnon ») quand il sera mis en situation d'activation.

Les composantes matérielles de ce sort sont (en plus de celles du « sort compagnon ») du mercure pour une valeur de 100 po, une statuette du magicien en ivoire de défense d'éléphant et un cil d'ogre-mage, de ki-rin ou de créature similaire utilisatrice de magie. À noter que la statuette en ivoire n'est pas détruite par l'incantation du sort (bien qu'elle puisse être sujette à l'usure ou être abimée), et elle doit être portée par le jeteur du sort pour que le sort de *contingence* fonctionne quand la situation requise se présentera.

CONTRÔLE DU CLIMAT (Altération)

Niveau : *6* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* — Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *4-24 heures* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *10 à 40* km^2

Explication/Description : excepté ci-dessus et le fait que les composantes matérielles soient de l'encens à brûler et un mélange de terre, de bois et d'eau, ce sort est le même que le sort de niveau 7 de clerc *contrôle du climat* (voir p.94).

DÉSINTÉGRATION (Altération)

Niveau : *6* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *½''/niveau* — Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *Permanente* — Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : ce sort provoque la disparition de la matière. Il affecte même la matière (ou l'énergie) de nature magique telle qu'une *main de force de Bigby*, mais pas une *bulle anti-magique* ni un *globe d'invulnérabilité*. La *désintégration* est instantanée et ses effets sont permanents. Tout être vivant peut être affecté, y compris les morts-vivants, et le magicien peut désintégrer jusqu'à 27 m^3 de matière non-vivante[148]. Les créatures qui réussissent leur sauvegarde contre les sorts ne sont pas affectées (même chose pour les objets magiques qui ont droit eux aussi à un jet de protection). Une seule créature ou un seul objet peut être affecté par ce sort. Les composantes matérielles sont une pierre aimantée et une pincée de poussière.



ÉLUCUBRATION DE MORDENKAINEN (Altération)

Niveau : *6* — Composantes : *V, S*
Portée : *0* — Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *Instantanée* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Le magicien*

Explication/Description : grâce à ce sort, le magicien est capable de se souvenir instantanément de n'importe quel sort qu'il a utilisé et donc oublié durant les dernières 24 heures. Ce sort doit avoir été mémorisé et réellement utilisé pendant la période définie et il ne doit pas dépasser le niveau 5. *Élucubration de Mordenkainen* permet de rappeler en mémoire un sort de niveau 1 à 5 comme s'il n'avait jamais été incanté. L'utilisation d'*élucubration de Mordenkainen* ne permet de rappeler qu'un seul sort. Le sort ainsi rappelé peut ensuite être normalement lancé dès le round suivant. S'il requiert des composantes matérielles, celles-ci devront être disponibles afin de pouvoir le lancer ; dans le cas contraire, le sort remémorisé ne sera pas utilisable avant d'avoir réunit les composantes nécessaires.

---

[148] La version française dit : 3m^3. La VO dit 1'' cubic, soit 1''x 1''x 1'', soit 3m x 3m x 3m, soit 27 m^3

ENCHAINEMENT D'ÉCLAIRS (Évocation)

Niveau : *6*
Portée : 4'' + ½''/niveau
Durée : *Instantanée*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *6 segments*
Jet de protection : *½ ou annule*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, la décharge électrique débute comme un simple éclair de foudre, large de ¼'', et s'étend depuis l'extrémité des doigts du magicien jusqu'à la cible initiale, qui doit bien sûr se trouver dans la portée du sort.

Enchainement d'éclairs diffère nettement du sort de *foudre* en ce sens qu'il concerne une cible initiale plutôt qu'une zone d'effet. Si la cible initiale réussit son jet de protection contre les sorts, elle ne subit que moitié des dégâts ; dans le cas contraire, la totalité des dommages (1d6 par niveau de lanceur du sort) lui sera infligée.

De plus, après avoir frappé la cible initiale, l'éclair poursuit sa course jusqu'à l'objet[149] le plus proche, qui peut être animal, végétal ou minéral. Cet enchainement d'éclairs continue ainsi de se propager depuis le dernier objet frappé jusqu'à l'objet le plus proche, avec la possibilité que se produise une succession d'aller-retours entre deux objets (à priori stationnaires ou immobilisées) ou un cycle régulier impliquant trois objets ou plus. Si deux ou plusieurs cibles possibles sont équidistantes, l'*enchainement d'éclairs* frappera en priorité celle avec du métal, sinon celle contenant le plus liquide, ou sinon la cible sera déterminée aléatoirement. L'enchainement peut effectuer autant de « jonctions » (en comptant la cible initiale) que le magicien a de niveaux. Ainsi, un magicien de 12ème niveau pourrait toucher 12 cibles : la cible initiale, d'abord, puis 11 autres (pas forcément toutes différentes puisque, comme dit précédemment, il peut se produire un phénomène d'aller-retour entre deux objets). Chaque objet atteint après la cible initiale est, le cas échéant, autorisé à effectuer un jet de protection. Une réussite de ce jet indique que l'éclair a en fait dévié en direction d'une autre cible, sans infliger de dommages à celle qui vient de réussir son jet de protection[150].

L'éclair se propagera soit jusqu'à ce qu'il ait frappé le nombre prévu d'objets (c'est-à-dire les cibles qui ont raté leur jet de protection ou celles qui n'ont pas la possibilité d'en effectuer, comme les objets inanimés de nature non magique), soit jusqu'à ce qu'il s'évanouisse dans le néant, ou soit jusqu'à ce qu'il atteigne une cible qui le mette en prise avec la terre. Si la direction n'est jamais prise en considération pour déterminer le parcours d'un *enchainement d'éclairs*, la distance, en revanche, a son importance : la longueur d'un éclair entre deux objets ne peut jamais dépasser celle donnée par la portée du sort. Si, dans le but de se propager, l'éclair doit traverser une distance plus grande que la portée du sort, la décharge s'évanouit dans le néant. Un arbre ou un grand morceau de métal conducteur – comme les barreaux interconnectés d'une grande cellule ou d'une cage – joueront le rôle de prise de terre et stopperont la course de l'éclair.

L'éclair inflige 1d6 de moins à chaque cible qu'il frappe après la première ; si la cible initiale est touchée par un éclair de 12d6, la frappe suivante délivrera 11d6, puis 10d6 (même si la cible précédente ne subit pas de dommages grâce à un jet de protection réussi), 9d6, 8d6, 7d6, et ainsi de suite jusqu'à 1d6 – le dernier sursaut d'énergie de l'éclair. Si la cible rate son jet de protection initial (celui pour savoir si l'éclair la touche ou bien continue sa course jusqu'à la cible suivante), elle peut alors effectuer un nouveau jet de protection afin de savoir si elle subit la totalité ou bien seulement la moitié des dommages. À noter que le lanceur du sort peut être frappé par un éclair de son propre sort.

En milieu aquatique, la zone d'effet de ce sort est identique à celle d'une *boule de feu*. Au lieu de prendre la forme d'un éclair, la décharge électrique prend celle d'un globe de 4'' de rayon, centré au point d'impact théorique de l'éclair. Toute créature se trouvant à l'intérieur de la zone d'effet subit l'intégralité des dégâts (la moitié en cas de réussite du jet de protection).

Les composantes matérielles nécessaires sont un morceau de fourrure, une baguette d'ambre, de verre ou de cristal, et autant d'épingles en argent que le lanceur du sort a de niveaux.

ENCHANTEMENT (Conjuration/Appel)

Niveau : *6*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Un objet*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *Spécial*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : ce sort doit être employé par un magicien désirant créer un objet magique. L'*enchantement* prépare l'objet à recevoir la magie que l'on veut lui conférer. L'objet doit remplir les conditions suivantes :

1) il doit être dans un état impeccable
2) il doit être de très belle facture, fabriqué avec les meilleurs matériaux et avec la plus grande précision possible
3) sa valeur marchande doit refléter la 2ème condition et dans tous les cas, le matériau de fabrication doit valoir au moins 100 po.

Considérant la 3ème condition, il est donc impossible d'appliquer ce sort sur des objets comme les cordes, les objets en cuir, les vêtements, la poterie, qui ne soient pas brodés, incrustés de bijoux, ciselés, sculptés et/ou gravés. Cependant, si un tel travail et/ou matériau peut être ajouté à un objet de la sorte sans en altérer ses fonctions normales, l'*enchantement* est alors possible. Le magicien doit toucher l'objet avec la main. Ce contact doit être constant pendant le temps d'incantation qui est de 16 heures + 8 à 64 heures (comme le magicien ne peut travailler plus de 8 heures par jour et qu'il n'est pas possible d'accélérer le temps d'incantation, même par un sort de *rapidité* ou un moyen similaire, cela signifie que le temps à consacrer est en fait de 2 jours + 1 à 8 jours). Tout le travail de préparation ne doit jamais être interrompu et pendant les périodes de repos, l'objet ne doit jamais être à plus de 30 cm du magicien, sinon le sort est annulé et devra être relancé. (Pendant les périodes de repos, le magicien ne doit entreprendre aucune autre opération magique. Il doit se reposer et rester seul). À la fin du sort, le magicien *saura* que l'objet est prêt pour l'opération finale. Il prononce alors l'ultime incantation ; si l'objet réussit un jet de protection contre les sorts (qui est exactement le même que celui du magicien, en tenant compte de ses bonus mais sans toutefois dépasser un maximum de +3), le sort est achevé. Un résultat de 1 sur 1d20 sera toujours considéré comme un échec, malgré les ajustements éventuels. Une fois que le sort est achevé et que le jet de protection est réussi, le magicien peut commencer à placer sur l'objet le pouvoir qu'il désire lui conférer ; il doit placer ce sort dans une période de 24 heures après l'*enchantement*, sinon le sort de préparation est annulé et l'objet doit être à nouveau enchanté.



Chaque sort lancé successivement sur un objet enchanté demande 4 heures + 4-8 heures par *niveau de magie* du sort. De nouveau, durant l'incantation, le magicien doit toucher l'objet et pendant les périodes de repos, il doit rester à 30 cm maximum de lui. Cette procédure est la même pour chaque nouveau sort lancé sur l'objet ; chaque nouveau pouvoir magique doit être lancé dans une période de 24 heures par rapport au pouvoir magique précédent, même si le lancement d'un sort précédent a été raté.

Aucune magie placée sur, ou dans, un objet n'est permanente, saut si un sort de *permanence* est utilisé, mais cela risque de provoquer la perte d'un point de constitution chez le magicien lançant le sort (pour savoir si cela se produit, le magicien doit lancer 1d20, un résultat de 2 ou plus indiquant qu'il ne perd aucun point de constitution). Il faut également préciser que s'il est possible de dire que le sort de base d'*enchantement* est réussi, il n'est pas possible d'affirmer que les autres sorts lancés ont pris effet, car chacun d'entre eux entraîne un jet de protection, dans les mêmes conditions que le premier. Les objets à charges (baguettes, bâtonnets, bâtons, *javelots de foudre*, *anneau de souhaits majeurs*, etc.) ne peuvent jamais avoir des pouvoirs permanents. Les parchemins et autres objets magiques ne pourront jamais être utilisés pour un *enchantement* ou pour affecter un objet ainsi enchanté.

---

[149] Dans la description de ce sort, objet est un terme générique, incluant aussi les créatures.
[150] Qui ne doit alors pas être prise en compte dans le décompte du nombre d'objets frappés.

Les composantes matérielles varient selon les pouvoirs lancés sur l'objet et selon l'objet lui-même ; exemple : une *cape de déplacement* pourra nécessiter la peau d'une ou plusieurs bêtes éclipsantes ; une *épée tueuse de dragons* pourra nécessiter le sang ainsi que certains autres éléments provenant du corps du dragon approprié ; un *anneau d'étoiles filantes* pourra nécessiter des fragments de météorites et la corne d'un ki-rin. C'est le MD qui décide des composantes appropriées.

EXTENSION III (Altération)

Niveau : *6* — Composantes : *V*
Portée : *0* — Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : ce sort est le même que le sort de niveau 4 *extension I* (voir p.140) sauf qu'il augmente la durée des sorts de niveau 1 à 3 de 100% et celle des sorts de niveau 4 et 5 de 50%.

GLISSEMENT DE TERRAIN (Altération)

Niveau : *6* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''/niveau* — Temps d'incantation : *Spécial*
Durée : *Permanente* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, il fait se déplacer des éléments comme la terre, l'argile, le sable et autres matériaux similaires. Ainsi, le magicien peut aplanir des dunes, briser des digues, déplacer des buttes, etc. La zone affectée joue sur le temps d'incantation : pour chaque portion de 150 m^2 de surface, l'incantation dure 1 tour. La limitation pratique de la zone d'effet de ce sort est de 3600 m^2 pour 4 heures d'incantation, ceci sans tenir compte de l'éventuelle invocation d'un élémental. S'il y a transformation du terrain (par opposition à simplement faire s'écrouler des buttes en terre ou des talus), l'invocation d'un Élémental de Terre est indispensable pour aider à faire le travail. Toute incantation et/ou invocation devra être terminée avant que les effets ne se manifestent. En aucun cas le magicien n'est capable de déplacer ou de faire s'écrouler des rochers. Les composantes matérielles requises sont un mélange de terre (argile, terreau, sable) dans un petit sac et une lame en fer.

GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ (Abjuration)

Niveau : *6* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* — Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *1 round/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Sphère de 1'' de diamètre*

Explication/Description : ce sort est le même que le sort de niveau 4 *globe mineur d'invulnérabilité* (voir p.140), sauf en ce qui concerne le temps d'incantation et le fait qu'il protège des sorts de niveau 1 à 4. Le magicien, quant à lui, peut toujours lancer des sorts dans et au travers de la sphère.

HOLOGRAPHIE (Altération - Illusion/Fantasme)

Niveau : *6* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''/niveau* — Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *1 round/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : avec ce sort, le magicien crée un sosie immatériel de lui-même et peut le projeter là où il le désire, dans la portée du sort autorisée. Cette image reproduit exactement ce que fait le magicien – parler, marcher, lancer des sorts – comme il le désire. Un lien spécial existe entre l'image et le magicien, ainsi les sorts partent de l'endroit où se trouve le sosie. L'image peut être uniquement annulée par une *dissipation de la magie*, à moins que le magicien ne l'annule lui-même ; elle n'est pas sensible aux attaques. L'image doit être dans le champ de vision du magicien pendant toute la durée du sort et si ce champ de vision est coupé, le sort est annulé. La composante matérielle est une petite réplique (poupée) du magicien.

INCANTATION MORTELLE (Conjuration/Appel)

Niveau : *6* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''/niveau* — Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *Instantanée* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Carré de ½'' de côté/niveau*

Explication/Description : une *incantation mortelle* tue instantanément et irrévocablement[151] les créatures situées dans la zone d'effet. Le nombre des victimes dépend de leurs dés de vie :

Dés de vie des victimes	Nombre maximum affecté
Moins de 2	4-80 (4d20)
de 2 à 4	3-30 (3d10)
de 4+1 à 6+3	2-8 (2d4)
de 6+4 à 8+3	1-4 (1d4)

	Correspond à des créatures avec des dés de vie de :			
Dés de vie des créatures	**Moins de 2**	**2 à 4**	**4+1 à 6+3**	**6+4 à 8+3**
de 6+4 à 8+3	10	5	2	-
de 4+1 à 6+3	8	3	-	1/2
de 2 à 4	4	-	1/8	1/20

Si le groupe pris dans la zone d'effet est composé de créatures ayant des nombres différents de dés de vie, procédez de la manière suivante : premièrement, lancez les dés pour savoir combien de créatures avec moins de 2 dés de vie sont affectées, éliminez les ; puis utilisez la table de conver-sion pour éliminer tous les monstres ayant de 2 à 4 dés de vie, etc. Si le chiffre restant n'est pas suffisant pour éliminer les créatures de niveau plus élevé, celles-ci restent en vie. Ce système peut être inversé en l'appliquant d'abord aux créatures les plus puissantes : exemple, les 4d20 sont lancés et donnent un résultat de 53. sur ces 53, 20 sont utilisés pour éliminer une créature de 6+4 à 8+3 dés de vie (20 x 1/20 = 1) ; 16 sont utilisés pour tuer 2 créatures de 4+1 à 6+3 dés de vie (16 x 1/8 = 2) ; 12 sont utilisés pour éliminer 3 créatures de 2 à 4 dés de vie (3 x 4=12) ; 5 restent pour éliminer 5 créatures de moins de 2 dés de vie (5 x 1=5) : 20 + 16 + 12 + 5 = 53. Les créatures de moins d'un dé de vie ne comptent que pour ½ créature de moins de 2 dés de vie. Si de telles créatures sont concernées par le sort, il faut les comptabiliser de cette manière, bien que le nombre total affecté ne puisse dépasser les 80 quoiqu'il arrive. Une *incantation mortelle* n'affecte pas les lycanthropes, les morts-vivants et les créatures qui ne sont pas du Plan Matériel Primaire. La composante matérielle est une perle noire écrasée d'une valeur minimale de 1000 po.

INVOCATION DE MONSTRE IV (Conjuration/Appel)

Niveau : *6* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *6''* — Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *5 rounds + 1 round/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : ce sort invoque 1 à 3 monstres de niveau 4, qui apparaissent dans un délai de 1 à 3 rounds. Voir le sort de niveau 3 *invocation de monstre I* (p.135) pour plus de détails.



[151] *Irrevocably* dans la VO, ce qui implique qu'il s'agit d'une mort définitive sans possibilité de résurrection ou autre, hormis par un *souhait majeur*.

MAIN DE FORCE DE BIGBY (Évocation)

Niveau : *6*
Portée : *1''/niveau*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *6 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est une version plus puissante du sort *main d'interposition de Bigby* (voir p.146). La main créée exerce une force en plus de s'interposer ; cette force est suffisante pour repousser une créature loin du magicien. La *main de force de Bigby* peut repousser un poids maximum de 250 kg ; elle peut ralentir à la vitesse de 1'' une créature de 251 à 1000 kg : elle ralentit à 50% des créatures de 1001 kg à 4000 kg. Pour la détruire[152], il faut lui infliger autant de points de dégâts que le magicien possède de points de vie. La composante matérielle est un gant.

MAUVAIS ŒIL (Enchantement/Charme - Illusion/Fantasme)

Niveau : *6*
Portée : *6 mètres*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : Pour activer l'enchantement causé par un sort de *mauvais œil*, le magicien a seulement besoin de croiser le regard de sa victime tout en prononçant un seul et unique mot. Ce sort a quatre effets possibles, mais le magicien ne peut en choisir qu'un seul parmi eux (choix qu'il effectue au moment où il lance le sort), ensuite le sort est terminé. L'effet du sort est à choisir parmi les quatre suivants :

Charme : le magicien peut charmer une personne ou bien un monstre par le regard et la prononciation d'un seul mot. Ceci a pour effet de rendre le sujet absolument loyal et docile vis-à-vis du « charmeur », même au point de se mettre personnellement en danger. En dehors de cela, l'effet est le même qu'un sort de *charme-personnes* ou *charme-monstres*. Un jet de protection contre les sorts réussi annule cet effet.

Effroi : le magicien peut provoquer la terreur rien que par le regard et la prononciation d'un seul mot. Le sujet se comportera comme la victime d'un sort d'*effroi* (voir p.140) à moins qu'un jet de protection contre les sorts ne soit réussi.

Maladie[153] : ce pouvoir permet au lanceur du sort, simplement en croisant le regard de la victime et en prononçant un seul mot, de provoquer une nausée soudaine et des vomissements que cette dernière ne peut pas réprimer. Les caractéristiques normales de la victime (force, intelligence, etc.) seront réduites de moitié à cause de la douleur et de la fièvre (les créatures sans score de caractéristique ne sont pas affectées). La vitesse de déplacement sera aussi réduite de moitié et la victime aura besoin de se reposer la moitié de chaque tour pour pouvoir ne serait-ce que se déplacer. Un jet de protection contre les sorts réussi annule l'effet de l'enchantement. Dans le cas contraire, la victime demeure atteinte par la maladie, perdant réellement un point de constitution par jour jusqu'à ce que, une fois arrivé à zéro point de constitution, la mort ne l'emporte. Les effets peuvent être annulés par un sort de *dissipation de la magie* réussi ou par un sort de *guérison*. *Altération de la réalité*, *souhait mineur* et *souhait majeur* enlèveront aussi la maladie, mais pas une *guérison des maladies*. À noter que toutes les créatures non humaines, non semi-humaines et non humanoïdes ont un bonus de +4 à leur jet de protection contre cet effet.

Sommeil : le magicien plonge une personne dans un profond sommeil comateux juste en croisant son regard et en prononçant un simple mot, à moins que la victime ne réussisse un jet de protection contre les sorts. Les créatures normalement affectées par le sort de niveau 1 *sommeil* effectuent leur jet de protection à -2. Les morts-vivants ne sont pas affectés par ce pouvoir. Les créatures affectées doivent être secouées ou même frappées pour reprendre conscience.

[152] Deux notes de source officielle (Polyhedron Magazine « Dispel Confusion ») :
- La classe d'armure des « mains » est la même que la classe d'armure actuelle du magicien qui lance le sort.
- Des armes magiques sont requises pour les toucher.

[153] J'aurais pu aussi traduire par « gastro » ☺

MYTHOMANCIE (Divination)

Niveau : *6*
Portée : *0*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *Spécial*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est utilisé pour obtenir des informations sur une personne, un endroit ou un objet, qui soit légendaire ou connu. Si la personne ou l'objet est auprès du magicien, ou bien si ce dernier se trouve à l'endroit concerné, la probabilité de résultat est importante et le temps d'incantation n'est que de 1 à 4 tours. Si le magicien connait déjà des informations détaillées sur la personne, le lieu ou l'objet, le temps d'incantation est de 1 à 10 jours. Mais si les seules sources d'information sont des rumeurs, le temps d'incantation est de 2 à 12 semaines. Durant ce temps d'incantation, le magicien ne peut rien entreprendre d'autre que les actions de tous les jours : manger, dormir, etc. À la fin du temps d'incantation, la divination révèlera si des informations légendaires sont apprises. Elle révèlera généralement l'endroit où ces informations pourront être trouvées : par un nom de lieu, sous forme de vers, d'énigme. Parfois, une certaine information concernant une personne, un endroit ou un objet (si cet objet est présent) sera révélée, mais ce sera toujours sous une forme énigmatique (vers, devinette, anagramme, message chiffré, etc.). Les composantes matérielles sont de l'encens et des morceaux d'ivoire disposés pour former un rectangle ; mais le magicien doit en plus sacrifier quelquechose (une potion, un parchemin ou objet magique, une créature, etc.). Évidemment, une *mythomancie* ne donnera des informations que si la personne, le lieu ou l'objet est légendaire ou très connu.

PUNITION SPIRITUELLE (Évocation - Abjuration)

Niveau : *6*
Portée : *1'' + 30 cm/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, M*
Temps d'incantation : *Spécial*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : ce sort est une protection/punition très forte vis à vis des créatures puissantes des Plans Inférieurs (Abysses, Hadès, Enfers, etc.) ; mais pour le lancer, le magicien doit connaître le nom de l'être concerné. Avant de débuter l'incantation de ce sort, le magicien doit préparer une feuille de vélin enluminée, écrite avec une encre faite de poudre de rubis et du sang d'un démon décédé de type I, II ou III. Les bordures de cette feuille devront être recouvertes d'une pellicule d'or. Le magicien ne peut préparer et avoir en sa possession qu'une seule feuille de vélin enluminée à la fois. Il doit préparer personnellement cette feuille, y compris en écrivant le nom de la créature (le tout demande 8 à 32 heures ; la valeur du vélin, des plumes à écrire et de l'or est de 1000 po environ ; la poudre de rubis, quant à elle, doit valoir au minimum 5000 po et ceci pour chaque feuille préparée). Si le démon, diable ou tout autre être puissant d'un plan extérieur inférieur est présent, sous quelque forme que ce soit (sauf par la possession du corps d'une autre créature), le magicien peut commencer l'incantation.

Dès qu'il débute la lecture du document, la créature nommée sera clouée[154] sur place, sauf si elle réussit son jet de *résistance à la magie* (ajusté selon le niveau du magicien) ; mais même si ce jet de résistance est réussi, le monstre se sentira très mal à l'aise et, s'il n'est pas maintenu magiquement à l'endroit où il se trouve, il a 90% de chance de faire retraite vers son propre plan (ou sur un autre). En effet, il ne peut pas attaquer le magicien tant que celui-ci incante le sort. Si le jet de protection est raté, il se passe la chose suivante : la première partie de l'incantation dure un round pendant lequel le malaise de l'être nommé devient de plus en plus grand. Durant le 2ème round de l'incantation, l'être nommé ressent de vives douleurs et perd 1 point de vie par dé de vie qu'il possède ; à la fin de ce 2ème round, la créature est blessée, moralement et physiquement. Pendant les 3ème et les 4ème rounds de l'incantation, la créature perd 50% de ses points de vie, souffre horriblement et se retrouve, à la fin du 4ème round, confinée en un endroit de son propre plan – où elle y restera à souffrir pendant un nombre d'années égal au niveau du magicien qui a préparé le document.

De toute évidence, une créature ainsi traitée deviendra l'ennemi juré du magicien responsable, aussi ce dernier peut préférer ne pas finir l'incantation et plutôt utiliser ce sort comme menace pour essayer de soumettre cet être. Chaque round de lecture a 25% de chances cumulatives d'obliger la créature concernée à se soumettre, sans aucune contrepartie.

[154] Clouée au sens figuré, bien entendu !

QUÊTE MAGIQUE (Enchantement/Charme)

Niveau : *6* | Composantes : *V*
Portée : *Au toucher* | Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *Spéciale* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Créature touchée*

Explication/Description : une *quête magique* est en fait un ordre que lance le magicien, généralement sur un humain ou un humanoïde, afin que ce dernier lui rende un service ou s'abstienne de commettre certaines actions. La créature doit être intelligente, consciente et être sous sa propre volonté. Une *quête magique* ne peut pas contraindre une personne à se tuer, ni à accomplir des actions dont le résultat conduira presque à coup sûr à la mort ; mis à part ça, le magicien peut en fait ordonner pratiquement n'importe quoi. L'enchantement oblige la personne affectée à suivre les instructions jusqu'à ce qu'elle ait accompli sa quête. Si elle n'y parvient pas, elle tombe malade et meurt dans une période de 1 à 4 semaines. Si la personne dévie ou déforme les instructions du magicien, elle perd de 1 à 4 points de force par semaine, jusqu'à ce qu'elle cesse cette déviation. Une *quête magique* peut être annulée par un sort de *souhait majeur*, mais pas par une *dissipation de la magie*, ni même par un *désenvoûtement*. Le MD donnera les détails supplémentaires concernant une *quête magique*, car sa formulation et son accomplissement sont délicats ; une *quête magique* mal formulée est immédiatement annulée (voir *souhait majeur* p.167).

RÉINCARNATION (Nécromancie)

Niveau : *6* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* | Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *Permanente* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Personne touchée*

Explication/Description : ce sort est similaire au sort de niveau 7 de druide *réincarnation* (voir p.111). Il n'y a aucun jet de protection concernant la résistance aux traumatismes ou à la résurrection. Le magicien touche le cadavre et la nouvelle incarnation de la personne apparait à proximité dans un délai de 1 à 6 tours, à condition que cette personne ne soit pas morte depuis plus d'un jour par niveau du lanceur du sort. La nouvelle incarnation est :

1d100	**Incarnation**
01-05	goblours
06-11	nain
12-18	elfe
19-23	gnoll
24-28	gnome
29-33	gobelin
34-40	demi-elfe
41-47	petite-gens
48-54	demi-orque
55-59	hobgobelin
60-73	humain
74-79	kobold
80-85	orque
86-90	ogre
91-95	ogre mage
96-00	troll

Note : les personnes très bonnes ou très mauvaises ne pourront pas être *réincarnées* en des créatures dont l'alignement est opposé. Les composantes matérielles sont un petit tambour et une goutte de sang.

RÉPULSION (Abjuration)

Niveau : *6* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''/niveau* | Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *1 round/2 niveaux* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *1'' de large*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien oblige toutes les créatures qui se trouvent dans la zone d'effet à s'éloigner de lui. La fuite de ces créatures se fait à la vitesse de 3'' par round ou bien à la même vitesse qu'elles avaient quand elles se dirigeaient vers le magicien. Les créatures repoussées continuent à s'éloigner pendant la durée d'un mouvement complet, même si elles sortent de la portée du sort. Les composantes matérielles sont une paire de petites barres de fer magnétisées attachées à deux statuettes de chien, l'une en ivoire, l'autre en ébène.

SÉPARATION DES EAUX (Altération)

Niveau : *6* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''/niveau* | Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *5 rounds/niveau* | Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : excepté ci-dessus et le fait que les composantes matérielles soient 2 feuilles de verre ou de cristal, ce sort est le même que le sort de niveau 6 de clerc *séparation des eaux* (voir p.94).

SPHÈRE GLACIALE D'OTILUKE (Altération - Évocation)

Niveau : *6* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *Spéciale* | Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *Spéciale* | Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : ce sort aux pouvoirs puissants offre plusieurs possibilités au magicien. Il peut créer un globe de matière d'une température de zéro absolu[155], température qui se diffuse au contact de l'eau ou d'un liquide principalement composé d'eau : le liquide gèle alors sur une épaisseur de 0,15 m et sur une surface de 9 m^2 par niveau du lanceur de sort. Cette glace ainsi formée reste pendant 1 round par niveau.

Le magicien peut aussi faire jaillir de sa main un très fin rayon de froid, sur une distance de 1'' par niveau qu'il possède : ce rayon inflige 4 points de dégâts par niveau du lanceur de sort à la créature touchée, mais si elle réussit son jet de protection contre les sorts, elle ne subit aucun dégât (le rayon est si étroit qu'un jet de protection indique qu'il a manqué sa cible). Mais le rayon va jusqu'au bout de la distance autorisée et tout ce qu'il rencontre doit réussir un jet de protection (s'il y a lieu) ou subir des dégâts.

Enfin, le magicien peut créer un petit globe de la taille d'une bille de fronde, fraiche au toucher mais pas dangereuse. Cette boule peut être lancée. Elle se brisera au contact en infligeant 4d6 de dégâts aux créatures se trouvant dans un rayon de 3 m (la moitié si un jet de protection est réussi). Si la boule n'est pas lancée, à la main ou à la fronde, dans un délai de 1 round par niveau du magicien, elle explosera et infligera les dégâts prévus. Cette période de temps peut être utilisée pour se défaire de poursuivants, bien que cela puisse être dangereux pour le magicien et les gens qui l'accompagnent. La portée de cette bille est de 4'' si elle est lancée à la main, ou sinon identique à celle d'une fronde si cette arme est utilisée.

Les composantes matérielles dépendent du choix de l'utilisation du sort. Pour la première application, il faut une fine feuille de cristal d'environ 6 cm^2 ; pour la deuxième, il faut un saphir blanc d'une valeur minimale de 1000 po ; pour la troisième, le magicien a besoin d'un diamant de 1000 po minimum. Toutes les composantes sont consommées et donc inutilisables après le lancement du sort.

Si ce sort est utilisé sous l'eau, il est extrêmement dangereux dans sa première version. Le globe de matière au zéro absolu congèle instantanément l'eau qui entoure le magicien en un bloc de glace d'un volume de 1,3 m^3 par niveau et pour une durée de 1 round par niveau. Si les secours ne sont pas immédiats, le magicien meurt asphyxié. Le bloc, bien entendu, flotte jusqu'à la surface dès sa formation.

TRANSFORMATION DE TENSER (Altération - Évocation)

Niveau : *6* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* | Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *1 round/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Personnelle*

Explication/Description : pour les personnes qui ne sont pas au courant du pouvoir de ce sort, ce qu'elles voient est stupéfiant. En effet, le magicien se

[155] -273,15 °C

transforme de façon saisissante. Sa taille et sa forme augmentent dans des proportions énormes. Il devient alors une véritable machine de combat, un guerrier berserk (enragé) ! Les points de vie du magicien sont doublés et les dégâts qu'il subit sont d'abord ôtés de ces points supplémentaires. Donc, s'il ne subit pas plus de points de dégâts que le nombre de ses points de vie normaux, il n'en subit en fait aucun ; par contre, chaque point subit au-delà des points virtuels compte double. La classe d'armure obtient un bonus de 4 (une CA 10 devient une CA 6, une CA 9 devient 5, etc.). Toutes les attaques sont faites sur la table des guerriers, au même niveau que le magicien (c.-à-d. que le magicien utilise la table de combat normalement réservée aux guerriers). Bien que le magicien ne puisse utiliser qu'une dague, les attaques qu'il porte ont un bonus de +2 sur les dégâts qu'elles infligent et il peut attaquer 2 fois par round. Le sort ne peut être interrompu volontairement ; il perdure jusqu'à la fin de sa durée ou bien jusqu'à ce que tous les ennemis du magicien soient morts, que le magicien soit tué lui-même ou que le sort soit magiquement dissipé. La composante matérielle est une potion d'*héroïsme* ou de *super-héroïsme*, que le magicien doit boire pendant qu'il lance le sort.

TRANSMUTATION D'EAU EN POUSSIÈRE (Altération) Réversible

Niveau : *6*
Portée : *6''*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Cube de 1'' d'arête/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *6 segments*
Jet de protection : *Aucun (spécial)*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 6 de druide *transmutation d'eau en poussière* (voir p.109). Les composantes matérielles requises sont les même sauf que le magicien n'a pas besoin de gui.

TRANSMUTATION DE PIERRE EN CHAIR (Altération) Réversible

Niveau : *6*
Portée : *1''/niveau*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *6 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : ce sort transforme tout type de pierre en chair – si l'objet de pierre ciblé était autrefois une créature vivante, celle-ci revient à la vie (avec son matériel), quelle que soit sa taille ; elle devra néanmoins lancer un dé de pourcentage pour tester sa résistance aux traumatismes. La pierre ordinaire est transformable en chair, avec un volume maximum de 0,25 m^3 par niveau du magicien. En lançant le sort sur un bloc de pierre, le magicien peut choisir d'affecter une zone d'effet cylindrique de diamètre compris entre 30 et 90 cm : un passage peut ainsi être fait. L'inverse du sort transforme n'importe quelle chair en pierre, avec les mêmes modalités que le sort non-inversé. Le sort inversé autorise la créature visée à lancer un jet de protection. Les composantes matérielles sont une pincée de terre et une goutte de sang ; de la chaux, de l'eau et de la terre pour le sort inversé.



TRANSVISION (Altération)

Niveau : *6*
Portée : *Au toucher*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : grâce à ce sort, le magicien peut rendre une section de métal, de pierre ou de bois transparente comme du verre. Normalement, il peut affecter une épaisseur de 10 cm de métal, 1,80 m de pierre et/ou 6 mètres de bois. Le sort ne fonctionne pas avec le plomb, l'or et le platine. Le magicien peut décider que la transparence n'agisse que pour lui (les autres ne verront rien). Il peut aussi créer une fenêtre dont la transparence n'est active que sur une face (principe des glaces sans tain). Il peut affecter une surface de 0,90 m de large sur 0,60 m de haut. La résistance de la section rendue transparente reste la même que celle de la substance d'origine. La composante matérielle est un petit morceau de verre ou de cristal.

TRAQUENARD (Conjuration/Appel)

Niveau : *6*
Portée : *1''*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : lancer ce sort peut s'avérer dangereux : il s'agit de leurrer une puissante créature originaire d'un autre plan grâce à un piège spécialement préparé, dans lequel elle sera retenue en échange d'un service contre sa liberté. Le sort attire l'attention de la créature à piéger par l'ouverture d'une sorte de *seuil* sur son plan. Un jet de protection spécial est alors effectué pour déterminer si la créature se rend compte que l'ouverture est un traquenard ou si elle croit qu'il s'agit d'un *seuil*. Pour réussir son test de protection, la créature doit réussir un tirage de 3d6 inférieur ou égal à son score d'intelligence. Le tirage est modifié par la différence entre l'intelligence du lanceur du sort et celle de la créature. Si la créature a un score supérieur, la différence est soustraite au tirage. Si le lanceur du sort a un score supérieur, la différence est ajoutée au total des 3d6.

Si le jet de protection est réussi, la créature ignore simplement l'ouverture magiquement créée et le sort échoue. Si le jet de protection est raté, la créature s'avance dans l'ouverture et se retrouve prise dans le *traquenard*. Le type de créature à piéger doit être connu et énoncé et si la créature a un nom propre, un nom de famille ou un prénom, celui-ci doit aussi être utilisé dans l'incantation du sort de *traquenard*.

Bien qu'elle soit prise dans le traquenard, rien n'empêche la créature issue d'un autre plan que celui du lanceur du sort de causer du tort à celui qui l'a piégé. C'est pour cette raison que le magicien utilise un cercle magique (pour les créatures des plans supérieurs ou du Plan Astral), un triangle thaumaturgique (pour les créatures du Plan Éthéré, des plans Élémentaires ou les plans de l'Opposition Concordante) ou un pentagramme (pour les créatures des plans inférieurs et des plans infernaux). Mais malgré une telle protection, il y a toujours un risque que la créature piégée se libère et assouvisse sa vengeance sur le magicien. Ce risque dépend de la manière dont le symbole de confinement a été réalisé. Tracé à la main, il a un risque de base de 20% d'être brisé, ceci à chacune de ses utilisations ; sculpté ou gravé, le symbole de confinement n'a alors que 10% de risque d'être brisé, et cela seulement lors de sa première utilisation (ce qui indique si le travail é été fait correctement ou non). Ce risque de base est ensuite modifié par le total de l'intelligence et du niveau du magicien comparé à l'intelligence et au niveau (ou nombre de dés de vie) de la créature conjurée. Si le lanceur du sort a un total plus élevé, cette différence est soustraite du pourcentage de risque que la créature se libère. Si la créature a un total plus élevé, cette différence est ajoutée à sa chance de se libérer.

Le risque de base peut également être modifié selon le soin apporté à la préparation du symbole de protection. Si du temps est consacré à la réalisation de la protection tracée à la main, en utilisant des pigments spécialement préparés (1000 po par tour d'application), le risque de base de libération de la créature piégée est réduit de 1% pour chaque tour de préparation ; c.-à-d. que consacrer un tour de préparation et 1000 po réduit le risque de base de libération de 1%. Ce procédé peut amener le risque de base à 0%, mais les ajustements supplémentaires découlant de la comparaison des intelligences et des niveaux/dés de vie devront quand même être effectués ensuite, et aucune préparation ne pourra annuler ce risque. De même, un symbole de protection gravé et incrusté de métaux et minéraux variés peut amener le risque de base à 0%. Cet effort requiert un minimum d'un mois de préparation et l'ajout d'au moins 50000 po au coût de base nécessaire pour incruster ou sculpter le symbole dans la pierre. Toute faille dans les lignes de protection ou toute imperfection des glyphes, runes et sceaux qui maintiennent la barrière magique altèreront l'efficacité de l'enchantement et permettront à la créature de se libérer automatiquement. Même un brin de paille placé en travers des lignes d'un symbole détruit son pouvoir. Heureusement, la créature à l'intérieur du cercle ne peut pas altérer le dispositif de confinement, car la magie de la barrière l'en empêche absolument[156].

Une fois piégée sans risque d'évasion, la créature peut être gardée aussi longtemps que le lanceur du sort l'ose (ne pas oublier le danger que quelque chose rompe l'inscription !). Le lanceur du sort peut tenter de soudoyer, de faire des promesses ou de menacer dans le but d'extorquer un service à la créature prisonnière. Le MD assignera une valeur de 0 à 6 à ce que le magi-

[156] Pour plus de détails, voir Complément VI - Diagrammes magiques p.216.

cien a proposé à la créature. Cette évaluation est alors soustraite du score d'intelligence de la créature. Si la créature réussit son jet de protection (un tirage de d20 inférieur ou égal à son intelligence ajustée), elle refusera de rendre le service demandé. 24 heures plus tard, après que la créature ait perdu 1 point d'intelligence à cause du confinement, il est possible de faire de nouvelles offres, promesses, tentatives de soudoiement, etc., voire même de renouveler la précédente proposition. Cela peut être répété jusqu'à ce que la créature promette de servir, jusqu'à ce qu'elle se libère ou jusqu'à ce que le lanceur du sort décide de s'en débarrasser. Il n'y a pas besoin de rappeler que d'autres sorts peuvent être utilisés pour forcer une créature captive à se soumettre.

Une fois le service accompli, la créature a juste besoin d'en informer le lanceur du sort pour être instantanément téléportée là d'où elle venait. La créature pourra chercher à se venger (voir *éfrit*, *serviteur aérien* et *chasseur invisible*). Les ordres impossibles ou les demandes excessives ou déraisonnables ne seront jamais acceptées.

VIGILES ET SENTINELLES (Altération - Évocation - Enchantement/Charme)

Niveau : *6* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* — Temps d'incantation : *3 tours*
Durée : *6 tours/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Sphère de 1'' de rayon plus 1'' de rayon/niveau*

Explication/Description : ce sort particulier et puissant est généralement utilisé par les magiciens pour défendre leur place forte. Lors de son incantation, les effets suivants se produisent au sein de la zone d'effet :

1) Tous les couloirs deviennent brumeux : la visibilité est réduite à 3 m.
2) Toutes les portes sont magiquement verrouillées (*verrou magique*)
3) Une porte par niveau du magicien est masquée par une illusion : elle semble alors faire partie du mur.
4) Les escaliers sont remplis de *toiles d'araignées*, du sol au plafond.
5) quand se présente un choix de direction, un sort mineur de type confusion fait que les intrus ont 50% de chance de croire qu'ils prennent la direction opposée.
6) Toute la zone dégage une aura magique.
7) Le magicien peut placer un des pouvoirs magiques suivants :
   A. *lumières dansantes* dans 4 couloirs, ou
   B. *bouche magique* dans 2 endroits, ou
   C. *nuage puant* dans 2 endroits, ou
   D. *rafale de vent* dans un couloir ou une salle, ou
   E. *suggestion* dans un endroit.

Les effets 3 et 7 ne peuvent fonctionner que si le magicien a une connaissance parfaite des lieux situés dans la zone d'effet. L'utilisation d'un sort de *dissipation de la magie* annulera une fonction et une seule, déterminée au hasard. Un *désenvoûtement* est inefficace. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau. Les composantes matérielles sont de l'encens à brûler, un peu de souffre et d'huile, une cordelette à nœuds, un peu de sang d'ombre des roches et une petite baguette d'argent.

SORTS DE NIVEAU 7

BANNISSEMENT (Abjuration - Évocation)

Niveau : *7* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *2''* — Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *Permanente* — Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *2 niveaux ou DV de créature(s)/niveau*

Explication/Description : *bannissement* permet au lanceur du sort de forcer une créature issue d'un autre plan à y retourner. L'effet est immédiat et la victime ne pourra plus revenir sans conjuration spéciale ou sans ouverture entre son propre plan et celui dont elle a été bannie. Plusieurs créatures peuvent être contraintes au *bannissement* magique, à condition que le lanceur du sort soit suffisamment puissant (niveaux d'expérience) pour y parvenir et que les victimes potentielles se trouvent dans les limites de la portée. Le sort requiert que le magicien précise à la fois le type de créature(s) à renvoyer, donne leur véritable nom propre et fasse appel à des puissances opposées à la créature(s). Dans tous les cas, la résistance magique de la créature doit être vaincue pour que le sort puisse agir.

Les composantes matérielles de ce sort sont des substances nuisibles, détestées et/ou de nature opposée à la cible(s) de l'incantation. Pour chaque substance de cette sorte incluse dans l'incantation, une créature ciblée subit un malus de -2 à son jet de sauvegarde contre les sorts. Par exemple, si du fer, de l'eau bénite, du quartz et un brin de romarin sont utilisés pour l'incantation d'un *bannissement* sur un démon, son jet de protection se fera à -8 (4 substances fois le facteur de -2). Les objets spéciaux, comme un poil de la queue d'un ki-rin ou des plumes de couatl, peuvent aussi être ajoutés pour passer le facteur à -3 ou -4 pour chaque élément de ce type. Par contraste, une écaille de diable, un cheveu de titan ou du gui béni par un druide réduit le facteur à -1 dans le cas d'un démon. Si la cible réussit son jet de protection, le lanceur du sort subit un contrecoup énergétique qui lui inflige 2-12 points de dégâts et l'étourdit pour 2-12 segments.

Note : si les puissances auxquelles le magicien fait appel quand il incante le *bannissement* sont directement et activement opposées à la créature(s) à bannir ou si elles sont favorables au lanceur du sort ou ont des intérêts liés à ce dernier, elles peuvent améliorer l'efficacité des composantes du sort de -1 à -6. Le MD est seul juge de cette efficacité.

BOULE DE FEU À RETARDEMENT (Évocation)

Niveau : *7* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *10'' + 1''/niveau* — Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *½*
Zone d'effet : *Sphère de 2'' de rayon*

Explication/Description : ce sort crée une *boule de feu* avec +1 sur chaque dé de dégâts ; cette boule n'explosera qu'après une période de 1 à 50 segments (de 1/10ème de round à 5 rounds) selon l'ordre du magicien qui lance le sort. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau. Pour les autres détails, se reporter au sort de niveau 3 *boule de feu* (voir p.133).

CACODÉMON (Conjuration/Appel)

Niveau : *7* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''* — Temps d'incantation : *Spécial*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Créature conjurée*

Explication/Description : ce sort, dangereux, invoque un puissant démon de type IV, V ou VI, selon le nom du démon que connait le magicien. Le pouvoir du sort n'est pas suffisant pour invoquer des démons plus puissants et ceux de moindre envergure ne peuvent pas être conjurés, ne possédant pas de nom connu. Dans tous les cas, le magicien *doit* connaitre le nom du démon qu'il conjure. Ce dernier sera dans de mauvaises dispositions et en colère. Le lanceur de sort doit se placer dans un cercle de protection (ou dans un triangle thaumaturgique avec une *protection contre le mal*) et le démon doit être confiné dans un pentagramme si le magicien ne veut pas être tué ou emmené par ce dernier[157]. Le démon appelé peut être traité des façons suivantes :

> A) Le magicien peut, sous la menace de le faire souffrir d'un sort tel que *punition spirituelle* (voir p.152), obliger le démon à accomplir une série d'actions tout en le forçant à s'engager sur l'honneur, ne lui accordant la liberté qu'après l'accomplissement total de sa tâche. Ceci peut être excessivement dangereux, car la moindre faille dans un tel accord sera exploitée par la créature pour inverser le résultat désiré ou tout simplement pour tuer et dévorer le conjurateur. De plus, le démon considérera à jamais le magicien comme son ennemi juré, après avoir été contraint de la sorte. Le magicien a intérêt à être puissant et efficace.

> B) En lui promettant du sang humain frais et au moins un sacrifice humain, le magicien peut se mettre d'accord avec le démon pour que ce dernier lui rende un service. Encore une fois, il est préférable que le conjurateur ait de bonnes protections et soit assez puissant pour se défendre, au cas où le démon jugerait l'offre insuffisante (ou bien que la mort lente du conjurateur serait plus amusante) et décide de refuser les termes du marché. Bien que le démon doive rester fidèle à sa parole donnée, du fait que son nom soit connu, il se contentera de respecter à la lettre les mots de l'accord sans être tenu d'en respecter l'esprit. Seuls les magiciens

[157] Pour plus de détails, voir Complément VI - Diagrammes magiques p.216.

profondément mauvais sont susceptibles de tenter de parvenir à une telle forme d'accord, et le démon conjuré devrait être plus favorablement disposé à l'égard d'un tel personnage, spécialement s'il est aussi chaotique.

C) Le démon conjuré peut être la victime du sort *emprisonnement de l'âme* (voir p.162). Dans ce cas, le magicien ne lui parlera pas. Il ne lui demandera pas de service, bien que le démon puisse lui-même essayer d'obtenir un accord avant son emprisonnement. Un tel emprisonnement n'est risqué que si les précautions nécessaires n'ont pas été prises, car un échec signifie seulement que le démon s'échappe pour retourner sur son plan. Une fois emprisonné, le démon le reste jusqu'à ce que le possesseur de l'objet de confinement le brise et le libère, lui demandant alors de lui rendre un service. Si l'individu (ou les individus) qui libère le démon oublie de lui demander un service, alors que le démon lui demande ce qu'on attend de lui, plus rien n'empêche ce dernier de tuer son (ou ses) libérateur(s) immédiatement. Mais si un service est demandé, le démon doit s'en acquitter du mieux qu'il pourra, avant de retourner ensuite dans les Abysses.

La durée du service d'un démon doit être limitée, à moins que le démon lui-même accepte de servir pendant une période plus longue. Toute suite d'actions ou service requérant une durée inhabituelle ou alors simplement impossible à accomplir, donne au démon 50% de chances de se libérer de ses obligations et d'assouvir sa vengeance envers le lanceur du sort, si ce dernier n'est pas protégé de façon continue, puisqu'un démon peut rester sur le plan où à lieu la conjuration pendant 666 jours.

Le démon appelé sera extrêmement puissant : 8 points de vie par dé de vie.

Le temps d'incantation est de 1 heure par type de démon appelé (4 heures pour un démon de type IV, 5 pour un type V, 6 pour un type VI). Si cette incantation est interrompue, le sort est annulé. En cas d'interruption après l'appel du démon, il y a 10% de chances cumulatives par round d'interruption contigu que le démon échappe à la puissance du sort et attaque le magicien. Chaque démon a le droit à un jet de protection spécial : si un score supérieur au niveau du magicien est obtenu avec 3d6 (2d10 pour les démons de type VI), le sort échoue. Si cela arrive, cela signifie souvent que le démon invoqué est déjà mort ou emprisonné, ou alors que le nom prononcé n'était pas correct. Le conjurateur devra se procurer un autre nom pour appeler un autre démon.

Ce sort ne peut normalement pas être utilisé sous l'eau, mais il peut être incanté et fonctionner à l'intérieur des limites d'un sort d'*eau aérée*.

Les composantes matérielles sont cinq chandelles noires allumées, un braséro de charbons ardents dans lequel le magicien doit brûler du souffre, des fourrures de chauves-souris, du saindoux, de la suie, des cristaux d'acide mercuro-nitrique, une racine de mandragore, de l'alcool, un parchemin sur lequel est inscrit, sous formes de runes entourées d'un pentacle, le nom du démon, et une coupe de sang de mammifère (humain de préférence) placé dans l'endroit ou sera retenu le démon.

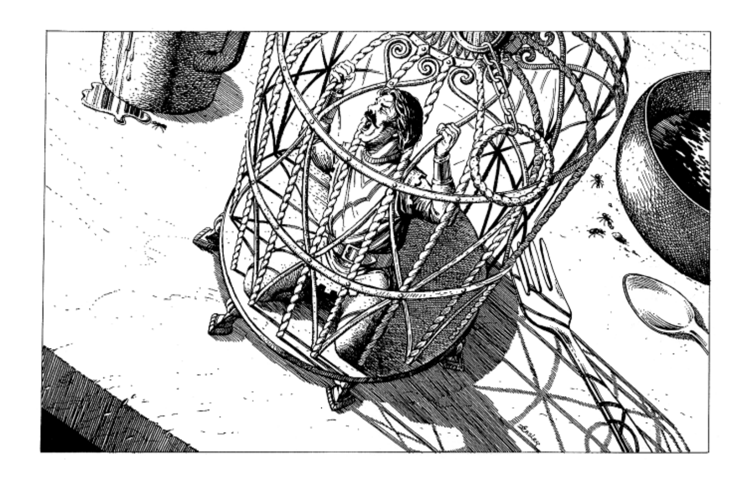
CAGE DE FORCE (Évocation)

Niveau : *7*	Composantes : *V, S + spécial*
Portée : *1''par tranche de 2 niveaux*	Temps d'incantation : *3-4 segments*
Durée : *6 tours + 1 tour/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *cube de 2'' d'arête*	

Explication/Description : ce sort puissant permet au magicien de donner naissance à un *cube de force*[158], mais qui présente une importante différence par rapport à l'objet magique : à la place des murs de force, elle a des bandes de force séparées par des interstices de 15 cm. C'est donc vraiment d'une cage qu'il s'agit plutôt que d'un espace clos par des murs. Toutes les créatures dans la zone d'effet se retrouvent piégées et enfermées, à moins qu'elles n'aient les moyens de passer au travers des ouvertures – et bien sûr tous les sorts et les souffles peuvent passer au travers des interstices entre les barreaux de la *cage de force*. Chaque créature ayant une résistance magique peut l'utiliser pour une unique tentative de passer (elle seule) au travers de la cage. Si le test de résistance échoue, la créature en question reste prisonnière de la cage. La *cage de force* se différencie aussi de l'objet magique *cube de force* par le fait qu'elle restera en place jusqu'à ce que le sort arrive à expiration ou bien qu'une *dissipation de la magie* ne soit lancée dessus.

Grâce à une préparation spéciale au moment de la mémorisation, un sort de *cage de force* peut être altéré en un sort de *cube de force*. La zone d'effet de ce *cube de force* est réduite à $1/8^{ème}$ (soit un cube de 1'' d'arête), et l'enchantement ressemble alors en tous points à la magie de l'objet *cube de force*, à l'exception des différences entre un sort incanté et la magie d'un objet, notamment les méthodes pour vaincre son pouvoir.

Bien que l'incantation de n'importe laquelle des deux applications du sort ne requiert pas de composante matérielle, l'étude nécessaire à sa mémorisation implique que le magicien réduise en poudre un diamant d'une valeur d'au moins 1000 po, utilisant alors cette poussière de diamant pour tracer les lignes de la cage ou du cube de force qu'il désire créer plus tard au moment de l'incantation. Ensuite, au cours de la mémorisation, la poudre de diamant est utilisée et consommée, car pour mettre fin à l'étude, le magicien doit alors la jeter en l'air où elle disparaitra.



CHARME-PLANTE (Enchantement/Charme)

Niveau : *7*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *3''*	Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *Permanente*	Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : ce sort permet au magicien de mettre sous ses ordres des formes de vie végétales et de communiquer avec elles. Les plantes obéiront au mieux de leurs possibilités. La zone d'effet est de 3'' x 1''. Le sort ne donne pas de nouveaux pouvoirs ni de nouvelles habilités aux plantes mais elles utiliseront tous leurs moyens, même ceux qui sont inhabituels, pour répondre aux ordres du lanceur de sort. Le jet de protection s'applique uniquement aux plantes intelligentes et subit un malus de -4 sur le dé. Les composantes matérielles sont une pincée d'humus, une goutte d'eau et une feuille ou une brindille.

DISPARITION (Altération)

Niveau : *7*	Composantes : *V*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : avec ce sort, le magicien provoque la *disparition* d'un objet. Il peut le téléporter (voir *téléportation* p.148) si cet objet ne pèse pas plus de 500 po (25 kg) par niveau du magicien. Un magicien de niveau 14 pourra faire disparaître et réapparaitre à l'endroit qu'il désire un objet d'un poids de 7000 po (350 kg) maximum. Les objets plus lourds peuvent aussi disparaitre, mais ils sont simplement placés sur le Plan Éthéré et remplacés par leur réplique en pierre. Ainsi, une porte peut disparaitre et être remplacée par un mur en pierre de 30 cm d'épaisseur ou d'épaisseur égale à celle de la porte, la plus grande épaisseur étant prise en compte. Le magicien peut affecter un volume maximal de 80 dm^3 par niveau. L'efficacité du sort est ainsi limitée par le poids et le volume. Une *dissipation de la magie* réussie fera revenir l'objet du Plan Éthéré.

[158] Le cube de force est un objet magique décrit dans le Guide du Maître p.139.

DUO-DIMENSION (Altération)

Niveau : *7* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* — Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *3 rounds + 1 round/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Personnelle*

Explication/Description : ce sort fait que le magicien se retrouve en 2 dimensions : hauteur et largeur, mais plus aucune épaisseur. Il peut ainsi devenir invisible lorsqu'il se met de profil ; cette invisibilité ne peut être détectée que par un sort de *vision réelle* ou par des moyens similaires. Ce sort permet au magicien de passer par les espaces les plus restreints du moment que les deux dimensions restantes le permettent ; il peut par exemple passer entre une porte et son encadrement. Le lanceur de sort peut agir comme à l'accoutumée ; il peut se mettre de profil et devenir invisible, se déplacer dans cet état puis réapparaitre le round suivant et lancer un sort, avant de disparaitre de nouveau le round d'après. Quand le magicien est de profil, il ne peut pas être attaqué, et ce quelque soit le moyen utilisé ; par contre, lorsqu'il est de face et donc visible, il subira le triple des dégâts s'il est attaqué, c'est-à-dire qu'une dague infligera 3 à 12 points de dommages à un magicien qui est sous l'effet d'un sort de *duo-dimension*. De plus, une partie du magicien se trouve sur le Plan Astral où il risque d'être repéré par une créature de ce plan. Si c'est le cas et que cette créature astrale l'attaque, il y a alors 25% de chances que son corps en entier soit amené sur le Plan Astral. Les composantes matérielles sont une figurine plate et fine en ivoire représentant le magicien (de très belle facture, filigranée d'or, émaillée et sertie de gemmes, le tout pour une valeur de 5000 à 10000 po) et une bande de parchemin. Quand l'incantation est prononcée, le parchemin se courbe et les deux extrémités se rejoignent. La figurine est alors passée dans la bande de parchemin en forme de cylindre puis les deux éléments disparaissent pour toujours.

ÉPÉE DE MORDENKAINEN (Évocation)

Niveau : *7* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *3''* — Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *1 round/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : en lançant ce sort, le magicien crée un champ de force luisant en forme d'épée. Le magicien peut manœuvrer mentalement cette épée (il ne peut alors rien faire d'autre que se déplacer), pouvant ainsi la déplacer et la faire frapper comme si elle était utilisée par un guerrier. La probabilité de toucher avec cette épée est celle d'un guerrier ayant la moitié des niveaux du magicien : c'est-à-dire que si un magicien de niveau 14 lance le sort, il a la même probabilité de toucher qu'un guerrier de niveau 7. L'épée n'a pas de bonus magique « pour toucher », mais elle peut toucher n'importe quel adversaire – même ceux uniquement touchés par des armes +3, les créatures éthérées, astrales ou hors de phase. L'épée touche automatiquement sur un score de 19 ou 20. Elle inflige de 5 à 20 (5d4) points de dégâts sur des créatures de taille humaine ou plus petite et 5 à 30 (5d6) points sur des adversaires de taille plus grande qu'humaine. Elle peut être utilisée pour subjuguer. L'épée reste jusqu'à l'expiration du sort, jusqu'à ce qu'une *dissipation de la magie* soit réussie ou jusqu'à ce que le magicien arrête lui-même le sort. La composante matérielle est une épée miniature en platine avec une poignée et un pommeau en cuivre et en zinc, dont le prix de fabrication est de 500 po. L'épée miniature disparait à la fin du sort.

INVERSION DE LA GRAVITÉ (Altération)

Niveau : *7* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *½''/niveau* — Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *1/6ème de segment* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Surface de 3'' x 3''*

Explication/Description : ce sort inverse la gravité dans la zone d'effet, ce qui fait que tous les objets non fixés et les créatures se trouvant dans cette zone d'effet « tombent vers le haut ». L'inversion dure 1 seconde (soit 1/6ème de segment), pendant laquelle les créatures et les objets « tombent » de 5 m vers le haut. S'il y a contact avec un objet solide durant cette « chute », cet objet provoque les mêmes dégâts que pour une chute normale. À la fin de la durée du sort, les créatures et les objets affectés retombent à terre. Comme le sort affecte une aire d'effet, des objets se trouvant à plusieurs dizaines, voire même plusieurs centaines, de mètres de hauteur peuvent être affectés. Les composantes matérielles nécessaires sont une pierre aimantée et de la limaille de fer.

INVISIBILITÉ DE MASSE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *7* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''/niveau* — Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : ce sort est le même que le sort *invisibilité* (voir p.129), mais il affecte une zone de 3'' x 3'' ; il peut rendre invisible de 300 à 400[159] créatures de taille humaine, de 30 à 40 créatures de la taille des géants, de 6 à 8 dragons de grande taille.

INVOCATION DE MONSTRE V (Conjuration/Appel)

Niveau : *7* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *7''* — Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *6 rounds + 1 round/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : ce sort invoque 1 à 2 monstres de niveau 5, apparaissant dans un délai de 1 à 3 rounds. Voir *invocation de monstre I* (p.135) pour plus de détails.

INVOCATION INSTANTANÉE DE DRAWMIJ (Conjuration/Appel)

Niveau : *7* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *Infinie + spéciale* — Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *Instantanée* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Un petit objet*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien fait apparaitre par téléportation l'objet qu'il désire. Cet objet arrive dans sa main, et ceci quelque soit l'endroit où il se trouvait auparavant. Il ne peut pas être plus long qu'une épée et ne doit pas peser plus de 75 po (3,75 kg) ; l'objet ne doit pas être vivant. Pour préparer ce sort, le magicien doit posséder une gemme d'une valeur minimale de 5000 po et prononcer l'incantation, *à l'exception* du dernier mot. Il doit garder la gemme sur lui. Plus tard, tout ce qu'aura à faire le magicien sera de prononcer le dernier mot de l'incantation en écrasant la gemme et l'objet désiré arrivera immédiatement dans sa main (droite ou gauche, au choix). L'objet devra avoir été au préalable touché et précisément nommé durant l'incantation initiale, et seul cet objet particulier sera appelé par le sort. Si l'objet est en la possession d'une créature, le sort ne fonctionne pas mais le magicien connait alors son possesseur et sait vaguement où il se trouve. Les objets peuvent être rappelés d'un autre plan d'existence, mais seulement s'ils ne sont pas en possession d'une autre créature (pas nécessairement tenus physiquement). Pour chaque niveau d'expérience au dessus du 14ème, le magicien est capable d'appeler un objet se trouvant sur 1 plan plus éloigné que celui sur lequel il se trouve : 1 plan d'éloignement au niveau 14, 2 au niveau 15, 3 au niveau 16, etc. Ainsi, un magicien de niveau 16 peut faire venir un objet se trouvant sur le second monde de l'un des Plans Extérieurs, alors qu'un magicien de niveau 14 ne pourra invoquer qu'un objet qui se trouve au maximum sur le Plan Astral, Éthéré ou un des Plans Élémentaires. Généralement, la gemme spéciale employée pour ce sort se retrouve magiquement gravée avec le nom de l'objet qu'elle conjure[160]. Cette inscription est invisible et illisible, sauf pour le lanceur du sort ou grâce à un sort de *lecture de la magie*. Les objets contenus dans un *coffre secret de Léomund* ne sont pas affectés par le sort.



[159] À la première lecture, ça fait beaucoup pour 3'' x 3''. Ça fait 400 personnes pour 81 m², c'est-à-dire 5 personnes au m² : c'est tout de même serré, mais bon, admettons...
[160] Le nom de l'objet qu'elle conjure et non pas le mot final de l'incantation. Le fait de lire le nom de l'objet avec une *lecture de la magie*, par exemple, et de le prononcer ne termine pas l'incantation.

ISOLEMENT (Illusion/Fantasme - Abjuration)

Niveau : *7* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* | Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *1 semaine + 1 jour/niveau* | Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *cube de 60 cm d'arête/niveau*

Explication/Description : lorsqu'il est lancé, ce sort permet non seulement d'empêcher le fonctionnement de sorts de détection et de localisation sur les objets affectés, mais aussi de rendre ces derniers invisibles à toute forme de vue ou de vision. Ainsi, un sort d'*isolement* peut masquer une porte secrète, un coffre au trésor ou n'importe quoi d'autre. Bien sûr les objets affectés ne sont pas à l'abri d'une détection par le toucher ou effectuée à l'aide d'objets comme une *robe des yeux* ou une *gemme de vision*. Si le sort est lancé sur une créature non consentante et capable d'y résister et de l'éviter, un jet de protection normal est autorisé. Les créatures vivantes (et même celles de type mort-vivant) affectées par un sort d'*isolement* sont plongées dans un état comateux d'animation suspendue jusqu'à ce le sort expire ou soit dissipé. Les composantes matérielles pour ce sort sont un cil de basilic, de la gomme arabique et un petit verre de chaux.

MAGNIFIQUE MANOIR DE MORDENKAINEN (Conjuration/Appel – Altération)

Niveau : *7* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''* | Temps d'incantation : *7 rounds*
Durée : *1 heure/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *27 m^2/niveau*

Explication/Description : grâce à ce sort, le magicien invoque une habitation extradimensionnel dont l'entrée n'est accessible que depuis un seul endroit du plan à partir duquel le sort a été incanté. Les créatures à l'extérieur de la résidence qui observent le point d'entrée ne verront qu'un scintillement dans les airs, sur une zone de 1,20 m de large et 2,40 m de hauteur. Le lanceur du sort contrôle l'accès au *manoir* et lorsqu'il entre dans celui-ci, le portail se referme et devient invisible juste après son passage. Le magicien peut le rouvrir à volonté depuis l'intérieur. Une fois que les visiteurs auront franchi le seuil, ils découvriront un hall magnifique donnant sur de nombreuses pièces. L'endroit sera meublé et contiendra suffisamment de provisions pour servir un banquet composé de 9 plats à autant de dizaines de personnes que le lanceur du sort a de niveau. Toute une équipe de serviteurs obéissants et translucides, vêtus de livrées, se tiennent à disposition de ceux qui entrent. Le lieu est propre, l'atmosphère chaleureuse et la température agréable.

Comme l'endroit n'est accessible que depuis son portail spécial, les conditions extérieures n'affectent aucunement le *manoir*, de même que les conditions au sein de la demeure n'ont aucune incidence sur le plan qui l'entoure. Le repos et la relaxation pris dans la résidence ont des effets normaux, mais pas la nourriture. Elle semblera excellente et rassasiante à tous ceux qui en consomment tant qu'ils sont à l'intérieur. Mais une fois au dehors, ses effets disparaitront immédiatement, laissant alors place à une faim dévorante, à moins bien sûr que ces personnes n'aient manger de la véritable nourriture. Pour chaque repas imaginaire pris à l'intérieur du *manoir*, la personne devra rester assise pendant une heure tout en mangeant de la nourriture normale. Si elle ne peut pas le faire (parce qu'elle n'en a pas à sa disposition par exemple), elle constatera alors qu'elle a perdu autant de points de force qu'elle a mangé de repas dans le *manoir*. La force perdue de cette façon peut être récupérée en mangeant comme expliqué plus haut, mais cela doit avoir lieu dans les 6 heures ou sinon cette perte de force sera définitive.

Si ce sort est incanté sous l'eau, le magicien peut choisir si la résidence est remplie d'eau ou d'air. Dans ce dernier cas, la magie empêche l'entrée de l'eau, laissant l'intérieur sec et propre.

Les composantes pour ce sort sont une porte miniature sculptée dans de l'ivoire, un petit morceau de marbre poli et une minuscule cuillère en argent. Elles sont totalement détruites lors de l'incantation du sort.

(Il est important de mentionner que ce sort a été utilisé en liaison avec un portail normal, ainsi qu'avec une magie *illusoire*[161]. Il est évident que la décoration et l'agencement de l'espace intérieur créé peuvent être adaptés aux désirs du lanceur du sort).

[161] Désolé, je n'ai jamais réussi à comprendre ou à traduire correctement cette phrase.

MOT DE POUVOIR : « ÉTOURDISSEMENT » (Conjuration/Appel)

Niveau : *7* | Composantes : *V*
Portée : *½''/niveau* | Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *Spéciale* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une créature*

Explication/Description : quand ce *mot de pouvoir* est prononcé, la créature que le magicien a choisie comme victime est étourdie, chancelante et incapable de penser ou d'agir de façon cohérente pendant 2 à 8 (2d4) rounds. Le magicien doit faire face à sa victime et cette dernière doit être dans la portée du sort. Les créatures ayant de 1 à 30 points de vie sont étourdies pendant 4 à 16 rounds (4d4). Les créatures ayant de 31 à 60 points de vie sont étourdies pendant 2 à 8 rounds (2d4). Les créatures ayant de 61 à 90 points de vie sont étourdies pendant 1 à 4 rounds (1d4). Les créatures ayant plus de 90 points de vie ne sont pas affectées par le sort. À noter que les points de vie pris en compte sont ceux de la créature au moment où le sort est lancé et non pas ceux qu'elle possède quand elle n'est pas blessée.

POIGNE DE BIGBY (Évocation)

Niveau : *7* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''/niveau* | Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *1 round/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : la *poigne de Bigby* est une version supérieure au sort de niveau 6 *main de force de Bigby* (voir p.152). La *poigne*[162] peut maintenir immobile une créature de 500 kg maximum ou retenir un objet de même poids. Elle peut aussi faire se déplacer des créatures deux fois plus vite que la *main de force de Bigby*. La composante matérielle est un gant en cuir.

PORTE DE PHASE (Altération)

Niveau : *7* | Composantes : *V*
Portée : *Au toucher* | Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *1 utilisation/2 niveaux* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien modifie le niveau vibratoire de son corps, et une section de mur est alors affectée comme par un sort de *passe-muraille* (voir p.147). La *porte de phase* est invisible à toute autre créature que le magicien lui-même et il est le seul à pouvoir utiliser le passage ainsi créé[163], disparaissant quand il entre dedans et réapparaissant quand il en ressort. Le magicien peut traverser ce passage une fois pour chaque tranche de 2 niveaux qu'il possède. Le sort ne peut être annulé que par une *dissipation de la magie* lancée soit par un magicien de niveau supérieur, soit par plusieurs magiciens de niveaux inférieurs, agissant de concert et dont les niveaux cumulés dépassent le double du niveau du magicien qui a lancé le sort. Une *gemme de vision* ainsi qu'un sort de *vision réelle* révèlent la présence d'une *porte de phase*.

RENVOI (Abjuration)

Niveau : *7* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *Spéciale* | Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *Spéciale* | Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : cet enchantement très dangereux permet au magicien qui en bénéficie de renvoyer un sort sur celui qui vient de le lancer. Par conséquent la portée, la durée, l'aire d'effet et le jet de protection dépendent des circonstances et du sort *renvoyé*. Supposons qu'un sort *mot de pouvoir : « mort »* soit lancé sur un magicien sous l'effet d'un sort de *renvoi*. Le sort *renvoi* étant actif car lancé préalablement, alors le sort *mot de pouvoir : « mort »,* lorsqu'il atteint sa cible, « rebondit » vers son incantateur. Si ce

[162] Deux notes de source officielle (Polyhedron Magazine « Dispel Confusion »):
- La classe d'armure des « mains » est la même que la classe d'armure actuelle du magicien qui lance le sort.
- Des armes magiques sont requises pour les toucher.

[163] Ce qui n'est pas tout à fait vrai car les araignées éclipsantes peuvent aussi repérer et emprunter facilement ce passage (voir Guide du Maître p.42).

dernier rate son jet de protection contre les sorts, *mot de pouvoir : « mort »* prend effet sur lui au lieu de prendre effet sur sa cible initiale. Cependant, si l'incantateur à l'origine du sort réussit son jet de protection contre les sorts, celui-ci est redirigé de nouveau vers sa cible initiale. Le bénéficiaire du sort de *renvoi* doit alors réussir à son tour son jet de protection ou être affecté par l'attaque. Si ce dernier réussit son jet de protection, le sort est encore une fois retourné vers son incantateur initial, qui doit alors à nouveau réussir son jet de protection. Le sort sera ainsi renvoyé de l'un à l'autre jusqu'à ce que l'un des deux rate son jet de protection ou que le sort perde son pouvoir. Un sort perd son pouvoir s'il effectue un nombre d'allers-retours supérieur à son niveau, sans compter l'incantation initiale. C'est-à-dire qu'un sort de niveau 1 incanté, renvoyé une fois, puis retourné une seconde fois, sera ensuite dissipé si la dernière cible a réussi son jet de protection. Un sort de 2ème niveau pourrait effectuer 4 renvois (2 allers-retours) avant que son pouvoir ne soit épuisé, et ainsi de suite. Il est à noter qu'un sort *renvoyé* l'est dans son intégralité ; ainsi, si une *foudre* incantée contre un magicien protégé par un sort *renvoi* débute sa course 3 mètres devant ce dernier, alors tous les autres membres de son groupe qui se trouveraient derrière ou près de lui (c'est-à-dire dans la zone d'effet de la *foudre*) seraient épargnés et indemnes, l'intégralité du sort étant retournée[164]. Chaque échange ne prend qu'une seconde. La composante matérielle est un morceau de saule coudé ou de tout autre bois flexible, entrecroisé avec une lanière en boyau spécialement préparée (un arc miniature en quelque sorte).

SIMULACRE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *7*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *Spécial*
Durée : *Permanente*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une créature*	

Explication/Description : avec ce sort, le magicien peut créer le duplicata de n'importe quelle créature. Ce duplicata ressemble exactement à l'original. Les seules différences sont les suivantes : le *simulacre* n'aura que 51 à 60% (50% + 1d10%) des points de vie de l'original ; il y aura des différences de personnalités et des domaines de connaissance que le double n'aura pas. Une *détection de la magie* révèlera immédiatement ce qu'est vraiment le *simulacre*, ainsi qu'une *vision réelle*. Le duplicata reste sous le contrôle permanent du magicien, bien qu'il n'existe aucun lien télépathique spécial ; les ordres doivent donc être donnés de façon ordinaire. Ce sort reproduit exactement la forme d'une créature, mais cette forme est en fait une sorte de zombie. Pour donner une force vitale au *simulacre*, il faut employer une *réincarnation*, et un *souhait mineur* est indispensable pour accorder au duplicata de 40% à 65% (35% + 5d6%) des connaissances et personnalité de l'original. Le niveau du double, si niveau il y a, sera de 20% à 50% de celui de la vraie créature. Un simulacre ne pourra jamais être soigné ni ramené à la vie[165]. Le duplicata est formé à partir de glace ou de neige. Le sort est ensuite lancé sur cette forme grossière dans laquelle un morceau de l'original doit être placé. Comme composante matérielle supplémentaire, le sort demande de la poudre de rubis. Le *simulacre* n'a aucun moyen de devenir plus puissant : c.-à-d. qu'il ne peut monter en niveau ni augmenter ses capacités.

SOUHAIT MINEUR (Conjuration/Appel)

Niveau : *7*	Composantes : *V*
Portée : *Illimitée*	Temps d'incantation : *Spécial*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : ce sort est très puissant mais présente des difficultés. Il exauce littéralement le souhait du magicien, mais seulement partiellement ou pour une durée limitée. Ainsi, le passé, le présent ou le futur peuvent être altérés (mais peut-être seulement pour le magicien à moins que la formulation du *souhait* soit soigneusement choisie), dans des proportions limitées. Un *souhait mineur* ne changera pas profondément les grandes réalités de ce monde, pas plus qu'il n'apportera richesses ou expérience sur simple demande. Ce sort peut, par exemple, redonner des points de vie (ou tous les points de vie pour une période limitée) que le magicien a perdu. Il peut réduire la probabilité de toucher d'un adversaire ou les dommages qu'il peut infliger, augmenter la durée d'un certain effet magique, rendre une créature amicale envers le magicien, etc. (voir *souhait majeur* p.167). Il peut aussi donner un indice mineur pour la recherche d'un trésor ou d'un objet magique. Les souhaits cupides du magicien auront généralement des effets désastreux pour lui. Le temps d'incantation est le temps nécessaire pour formuler le *souhait mineur*. L'incantation de ce sort fait vieillir le lanceur du sort de 1 an[166].

STATUE (Altération)

Niveau : *7*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *6 tours/niveau*	Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Créature touchée*	

Explication/Description : quand ce sort est lancé, la créature touchée (ou le magicien lui-même) ainsi que tout son équipement semblent être transformés en pierre. La transmutation initiale de la chair en pierre prend un round entier après le temps d'incantation. Ensuite, même une inspection minutieuse ne révèlera rien, bien qu'une *détection de la magie* mette en évidence une faible aura irradiant de la statue. La créature pétrifiée peut voir, entendre et sentir normalement. Les sensations ressenties sont celles que peut ressentir du granit, c'est-à-dire qu'un éclat correspond à une légère blessure, mais attention aux coups puissants qui peuvent casser un morceau entier. La créature affectée peut redevenir normale en 1 seconde (1/6ème de segment), puis se retransformer en pierre si elle le veut, à la même vitesse, ceci tant que dure le sort. Pendant la transformation initiale de la chair en pierre, la créature affectée doit réussir un tirage de pourcentage de 82% ou moins, avec un bonus de -1% sur le dé pour chaque point de constitution qu'elle a ; avec une constitution de 18, il n'y a donc aucun danger. Si ce tirage de pourcentage est raté, la créature subit un violent traumatisme et meurt. Les composantes matérielles sont : de la chaux, du sable et une goutte d'eau, le tout mélangé par une tige en fer (pointe ou clou par exemple).

TÉLÉPORTATION SANS ERREUR (Altération)

Niveau : *7*	Composantes : *V*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *Instantanée*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : ce sort ressemble au sort de *téléportation*. Le lanceur du sort est capable de se transporter, avec la même quantité de matériel que celle décrite dans le sort *téléportation*, à n'importe quel endroit connu sur son propre plan – sans risque d'erreur. Le sort permet aussi au magicien de voyager au travers d'autres plans d'existence, mais le plan d'arrivée devra avoir été soigneusement étudié. Cela suppose en fait que le lanceur du sort soit déjà allé réellement sur ce plan et ait examiné en détail une zone, dans le but d'en faire plus tard la destination d'une *téléportation sans erreur*. Dans le cas d'une téléportation vers un autre plan, il existe un risque d'erreur, déterminé en prenant en considération la connaissance du plan dans le tableau du sort de *téléportation* p.148. (Exception : voir le sort de niveau 9 de magicien *asile*, décrit p.165). Le lanceur du sort ne peut rien faire d'autre dans le round où il apparait suite à une téléportation.

TOURMENT (Évocation - Altération)

Niveau : *7*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''*	Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Une créature*	

Explication/Description : en lançant ce sort, le magicien cherche à contraindre à la soumission et l'obéissance une créature captive issue d'un autre plan à laquelle il demande un service (voir aussi *domination* p.144 et *traquenard* p.154). Dès les premiers mots de l'incantation prononcés, un lien se crée entre le magicien et la créature captive retenue dans un cercle magique, un pentagramme ou un triangle thaumaturgique (la victime ciblée doit rater son éventuel test de résistance à la magie pour que le sort *tourment* puisse agir sur elle). Ensuite, le magicien continue de lire le reste du document spécialement préparé, et au fur et à mesure de cette lecture, le captif se sent aller

[164] Le texte original, s'il est compréhensible, n'est toutefois pas très clair, et j'espère avoir réussi avec ma traduction à faire ressortir l'idée générale.
[165] Les sorts de *soins* (quels qu'ils soient) ne fonctionnent pas sur lui ; de même, les sorts *rappel à la vie* et *résurrection* n'auront aucun effet vu qu'il n'a jamais été vivant. (source : Dragon Magazine 154, rubrique *Sage advice*)
[166] Information issue du Guide du Maitre (page 9), dans le § relatif au vieillissement magique.

progressivement de plus en plus mal, éprouvant d'abord de l'inconfort puis de la souffrance. Les deux premiers rounds provoquent des tiraillements, les troisième et quatrième causent des élancements douloureux et les cinquième et sixième rounds de lecture entrainent douleurs puis crampes.

Une créature qui refuse de se soumettre et de rendre le service demandé a le droit, chaque round, à un jet de protection contre les sorts auquel sera appliqué un malus progressif qui retranscrit l'intensité du sort qui l'affecte. Au premier round, le jet de protection est effectué à -1, puis à -2 pour le deuxième, -3 pour le troisième, -4 au quatrième round, -6 au cinquième round et -8 aux sixième, septième et huitième rounds. L'échec du jet de protection signifie que la créature accède à la demande du magicien. Quelques soient les circonstances, il n'y a plus de pénalité après le 8ème round.

Les effets du *tourment* auront quand même un impact sur la créature au cas où elle parviendrait à se libérer. L'initiative de la créature s'effectuera à -1 pour chaque tranche de 2 rounds pendant lequel le sort a agit, avec donc un maximum de -4 pour le round 8. De plus, elle aura un malus de -1 au toucher et -1 par dé de dégât après 3 rounds de ce sort : ce malus augmente de -1 par round jusqu'à atteindre -4 au round 6, puis décroit jusqu'à -1 au round 9.

Il est probable qu'une créature intelligente avec un moral bas se soumettra une fois qu'elle aura réalisé la nature du sort dont elle est victime. Naturellement, cela donnera naissance à un sentiment de haine immense envers le lanceur du sort. Le service extorqué sera effectué en respectant la demande à la lettre, comme c'est le cas dans de tels accords, mais la créature cherchera très certainement à se venger, quelque soit la façon d'y parvenir.

La préparation du sort de *tourment* requiert que le nom secret pour le type de créature ou son prénom soit inscrit dans le texte de l'incantation. Le lanceur du sort doit aussi s'identifier lui-même. Cela établit le lien et permet à l'enchantement d'agir. Cependant il existe un risque, 1% pour chaque point d'intelligence de la créature au dessus de celle du lanceur du sort, pour que la créature captive prenne le contrôle, attire le lanceur du sort dans le confinement de sa prison et se transporte avec ce dernier dans son propre plan, scellant le destin du magicien. Si le magicien est interrompu ou distrait au cours de sa lecture, la créature a 5% de chance par point d'intelligence de prendre le contrôle.

La composante matérielle de ce sort est le « document spécialement préparé » mentionné plus haut (sous forme d'un parchemin). L'encre spéciale utilisée nécessite une dépense d'au moins 1000 po par dé de vie de la créature visée.

VÉRITABLE NOM (Enchantement/Charme - Altération)

Niveau : *7*	Composantes : *V, S*
Portée : *3''*	Temps d'incantation : *Spécial*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *La chose nommée*	

Explication/Description : ce sort permet au magicien d'avoir un pouvoir extraordinaire sur n'importe quelle chose vivante qui a un nom, générique ou individuel, connu du lanceur de sort. Naturellement, la plupart des noms *véritables* ne sont pas connus (même par les créatures elles-mêmes), car les noms communs de la plupart des choses ne sont ni leur nom secret ni leur nom véritable. Les noms véritables ne seront découverts qu'au prix de recherches difficiles, d'espionnage, d'utilisation intensive du sort *mythomancie* et du travail de sages (aux niveaux les plus difficiles). L'incantation de ce sort nécessite que le magicien énonce le véritable nom de la créature puis commence à réciter des vers qui racontent la nature et/ou l'histoire de cette créature. Ceci requiert 3 segments. Puis, toujours en récitant des vers, il doit alors décrire le résultat escompté. Chaque effet possible diffère par le temps nécessaire à son incantation :

Suggestions Multiples : l'incantation peut contenir de 1 à 4 suggestions, du même genre que celles obtenues par un sort de *suggestion* (voir p.137). Chaque vers nécessite 1 segment de récitation. Ainsi, pour un total de 7 segments (incluant le temps de lecture initial), 4 *suggestions* peuvent être faites.

Faiblesse et Capitulation : la récitation des vers provoque véritablement la perte de 1 point de force (-1 au toucher et aux dommages, -1 à la vitesse de déplacement) pour chaque segment de récitation. À chaque point de force perdu, la victime doit réussir un jet de protection contre la paralysie ou humblement capituler. Chaque vers dure un segment complet. La force perdue est récupérée dans les 2 à 8 rounds après que la récitation ait cessé et la victime retrouve sa volonté de résister une fois sa force récupérée.

Métamorphose : les vers permettent de transformer la victime en quelque chose d'autre, comme si un sort de *transformation d'objets* avait été lancé. Aucun test de résistance aux traumatismes n'est nécessaire. Le nombre de segments indispensables pour provoquer la métamorphose dépend du nombre de vers requit par la nature de la transformation (1 segment par vers) :

minéral vers animal : 10 vers
minéral vers végétal : 9 vers
végétal vers animal : 8 vers
monstre vers normal : 7 vers
monstre vers monstre : 6 vers
autre vers humain : 5 vers
animal vers animal : 4 vers
végétal vers végétal : 3 vers
minéral vers minéral : 2 vers

Les nombres de vers indiqués sont aussi valables pour la transformation inverse de celle citée. Pour des situations non prévues, le MD statuera en se basant sur le cas le plus proche. Au bout d'un certain temps, la victime retrouve sa forme d'origine. La victime reste sous sa forme transformée pendant 6 tours par niveau du magicien, moins 1 tour pour chaque vers nécessaire à sa *métamorphose*. La victime pensera et se comportera exactement comme une chose du même type non métamorphosée, mais conservera les points de vie de sa forme d'origine.

Transport : quand les vers d'un *transport* sont récités, la cible du sort est *téléportée sans erreur*, c'est-à-dire déplacée à un autre endroit. Le nombre de vers nécessaires dépend du lieu et de la distance du *transport* :

même plan/jusqu'à 160 km	: 4 vers
même plan/jusqu'à 800 km	: 5 vers
même plan/jusqu'à 3200 km	: 6 vers
un plan/monde d'éloignement	: 7 vers
2 plans/mondes d'éloignement	: 8 vers

la créature sujette au sort sera automatiquement altérée de façon à pouvoir survivre physiquement aux conditions normales se trouvant dans l'endroit où elle est envoyée. Il n'y a ni jet de protection, ni test de la résistance magique, si le sujet est consentant.

Si à un quelconque moment le magicien est interrompu durant la récitation du sort, la magie échoue et le sort est perdu.

SORTS DE NIVEAU 8

ANTIPATHIE-SYMPATHIE (Enchantement/Charme)

Niveau : *8*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *3''*	Temps d'incantation : *6 tours*
Durée : *12 tours/niveau*	Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : ce sort permet au magicien d'émettre, que ce soit dans une zone ou juste sur un objet, certaines vibrations qui ont tendance à repousser ou attirer une créature vivante intelligente ou bien un personnage d'un alignement spécifique. Le magicien doit d'abord choisir quelle application du sort il désire utiliser car les composantes matérielles changent selon son choix. Le sort ne peut pas être lancé sur un être vivant.

Antipathie : ce pouvoir magique provoque chez la créature ou la personne dont l'alignement est pris en compte, une irrésistible envie de quitter la zone affectée ou de ne pas toucher l'objet ensorcelé par ce sortilège. Si le jet de protection contre les sorts est réussi, la créature peut rester dans la zone ou toucher l'objet, mais elle se sent mal à l'aise et ressent une démangeaison persistante qui lui fait perdre 1 point de dextérité par round de présence dans la zone ou par round de contact avec l'objet, avec une perte maximale de 4 points. Un jet de protection raté force la créature à quitter la zone ou à laisser l'objet ensorcelé, refusant d'y retourner ou de le reprendre, jusqu'à ce que le sort soit annulé ou se termine. La composante matérielle est un morceau d'alun trempé dans du vinaigre.

Sympathie : en choisissant cette application du sort, le magicien fait qu'une créature particulière, ou bien une personne d'un d'alignement particulier, se sente bien et en confiance si elle reste dans la zone affectée ou si elle touche l'objet enchanté par le sort. Le désir de rester dans la zone ou de garder l'objet sera irrésistible, et à moins de réussir un jet de protection contre les sorts, elle refusera de partir ou de lacher l'objet. Si ce jet de protection est réussi, la créature sera libérée des effets du sort, mais un autre jet de protection devra être lancé 1d6 tours plus tard et si celui-ci est raté, la créature retourne dans la zone ou vers l'objet. Les composantes matérielles sont des perles écrasées pour une valeur minimale de 1000 po et une goutte de miel.

La créature particulière que le magicien veut cibler doit être nommée précisément, c'est-à-dire : un dragon rouge, un géant des collines, un rat-garou, un vampire, etc. De la même façon, l'alignement d'un personnage doit être précisé exactement (chaotique mauvais, loyal neutre, etc.).

Si ce sort est lancé sur une zone, celle-ci sera cubique et fera 1'' d'arête par niveau du magicien. S'il est lancé sur un objet, seul celui-ci sera affecté par le sort, mais les créatures visées par les effets dudit sort efectueront leur jet de protection avec un malus de -2.

ATTACHE (Enchantement/Charme - Évocation)

Niveau : *8*
Portée : *1''*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *Spécial*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : Un sort d'*attache* permet à son incantateur de capturer une créature des plans inférieurs. La cible doit déjà être confinée dans un diagramme d'emprisonnement. La durée du sort dépend du type d'*attache* désiré et du niveau du lanceur de sort, ainsi que du temps réellement nécessaire à son incantation. Les composantes varient en fonction de la forme de l'enchantement, mais incluent toujours : la prononciation ininterrompue psalmodiée et la gestuelle appropriée au type d'*attache*. Les composantes matérielles suivantes sont aussi requises : des chaines miniatures en métaux spéciaux (du fer pour les races démoniaques, de l'argent pour les créatures diaboliques, du nickel pour les hordes de Hadès, etc.) des herbes soporifiques rares, un diamant ou une gemme corindon de grosse taille (d'une valeur de 1000 po par dé de vie de la créature ciblée), et un dessin sur vélin ou bien une statuette de la cible à capturer.

Si le niveau du lanceur de sort est au moins le double des dés de vie de sa victime, cette dernière n'est pas autorisée à effectuer de jet de protection. Sinon, la victime a le droit à un jet de protection contre les sorts, modifié en fonction du type d'*attache* tenté (voir plus loin), de l'éventuel affaiblissement de la cible (voir plus loin) et du ratio entre le niveau d'expérience du lanceur de sort et les dés de vie de sa cible[167]. Pour déterminer le nombre pris en compte dans ce ratio, le niveau d'expérience du lanceur de sort principal est augmenté du tiers du niveau d'expérience de chaque magicien assistant de niveau 9 ou plus, et d'un niveau pour chaque assistant de niveau 4 à 8. Le nombre de magiciens qui peuvent assister le lanceur d'un sort d'*attache* est limité à 6. Les différentes formes d'*attache* sont les suivantes :

Enchainement : le sujet est entouré d'une barrière qui génère une *antipathie* affectant toutes les créatures qui l'approchent, sauf le lanceur du sort. La durée est d'une année par niveau du (des) lanceur(s) du sort. La cible de cette forme d'*attachement* (de même que pour *sommeil* et *sommeil lié*) reste enfermée dans le diagramme de confinement.

Sommeil : le sujet est plongé dans un sommeil comateux pendant un an par niveau du (des) lanceur(s) du sort. Il bénéficie toutefois d'un bonus de +1 à son éventuel jet de protection.

Sommeil lié : une combinaison d'*enchainement* et *sommeil*, qui dure pendant 1 mois par niveau du (des) lanceur(s) du sort. Le sujet soumis à cet effet du sort bénéficie d'un bonus de +2 à son éventuel jet de protection.

[167] Ça peut laisser perplexe, mais après multiples relectures de la VO, c'est bien le terme de ratio qui est employé. En fait, je pense qu'il faut effectivement diviser les niveaux du magicien (+ ceux ajoutés par les assistants comme décrit) par les dés de vie de la victime, puis arrondir le résultat au plus bas pour obtenir ce modificateur.

Prison : le sujet est transporté ou placé dans une zone confinée de laquelle il ne peut sortir par aucun moyen jusqu'à sa libération. L'enchantement dure jusqu'à ce que la prison magique soit brisée[168]. Le sujet soumis à cet effet du sort bénéficie d'un bonus de +3 à son éventuel jet de protection.

Métamorphose : le sujet est changé en une forme immatérielle quelconque, sauf en ce qui concerne sa tête ou son visage. L'*attache* est permanente jusqu'à ce qu'une action appropriée libère la victime. La victime de cet effet du sort bénéficie d'un bonus de +4 à son éventuel jet de protection.

Confinement en espace réduit : le sujet est réduit à une taille de 2,5 cm, voire même moins, et maintenu prisonnier à l'intérieur d'une gemme ou d'un objet similaire. Il bénéficie cependant d'un bonus de +5 à son éventuel jet de protection.

Les cibles d'un *confinement en espace réduit,* d'une *métamorphose* ou d'une *prison* irradient une très faible aura de magie. Les jets de protection peuvent également être affectés si le sujet est initialement affaibli par des moyens magiques comme les sorts *domination* ou *tourment* (le jet de protection se fera alors à -1 s'il est affaibli par le sort *domination*, -2 dans le cas de *tourment*, et -4 si les deux sont utilisés à la suite). Un jet de protection réussi permet à la cible de faire voler en éclats ses liens et d'agir comme il lui plait.

Les trois premières formes du sort d'*attache* peuvent se renouveler, car le sujet n'a pas l'opportunité de briser ses liens. Après une année, la victime est autorisée à effectuer un jet de protection normal contre la magie. S'il est réussi, le sort d'*attache* est brisé et la créature est libre. (Si quoi que ce soit provoque l'affaiblissement de l'*enchainement* ou du *sommeil*, comme une tentative pour entrer en contact avec la victime ou essayer de la toucher magiquement, un jet de protection normal s'applique alors pour le renouvellement du sort.)

CHARME-MASSE (Enchantement/Charme)

Niveau : *8*
Portée : *½''/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V*
Temps d'incantation : *8 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : ce sort affecte les personnes ou les monstres comme les sorts *charme-monstres* ou *charme-personnes* (voir p.139 et 121). Cependant, ce sort affectera un nombre de créatures dont la somme des dés de vie/niveaux n'excèdera pas le double du niveau du magicien lui-même. Toutes les créatures doivent se trouver dans la portée du sort et dans une même zone de 3'' x 3'' maximum. Les jets de protection des créatures ne sont pas ajustés selon le nombre de créatures, mais subissent un malus de -2, en raison de la puissance de ce sortilège.

CLONE (Nécromancie)

Niveau : *8*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort crée un duplicata d'une personne. Ce *clone* est le sosie parfait de son modèle, avec le même niveau d'expérience, les mêmes souvenirs, etc. Cependant, le clone est une véritable personne ; ainsi, si l'original et son double existent en même temps, chacun connait l'existence de l'autre et chacun désirera détruire l'autre car l'existence d'un tel alter-ego est insupportable pour les deux. Si aucun ne parvient pas à détruire l'autre, il y a alors 95% de chances que l'un des deux devienne fou (75% de chances que ce soit le clone) et se suicide, voire même 5% de chances que les deux deviennent fous et se suicident. Cette probabilité se produit dans une période d'une semaine d'existence commune. La composante matérielle de ce sort est un morceau de chair de l'original. Le *clone* deviendra et sera la personne telle qu'elle était au moment où le morceau de chair a été pris, et toutes les évolutions ultérieures de l'original ne se retrouveront donc pas chez le *clone*. De plus, le *clone* est une création physique ; le matériel et l'équipement portés par l'original ne peuvent faire partie des possessions du *clone*. Le *clone* met de 2 à 8 mois (2d4) pour se former complètement ; ce n'est qu'après cette période que l'existence double est effective.

[168] Altération du diagramme de confinement ou dissipation de la magie.

CRISTAIRAIN (Altération)

Niveau : *8*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Objet touché*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *8 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort transforme le cristal ou le verre en une matière aussi dure et solide que l'acier (l'objet est alors considéré comme ayant une classe d'armure de 1). Le magicien ne peut affecter que 5 kg par niveau et ce doit être un seul et même objet. Les composantes matérielles sont un petit morceau de verre et un petit morceau d'acier.

DANSE IRRÉSISTIBLE D'OTTO (Enchantement/Charme)

Niveau : *8*
Portée : *Au toucher*
Durée : *1d4+1 rounds*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, la créature touchée par le magicien se met à danser, à remuer des pieds, à faire des claquettes. La victime ne peut absolument rien faire d'autre. Sa classe d'armure subit un malus de 4, elle ne peut plus lancer de jets de protection et ne peut plus utiliser de bouclier. Notez que le magicien doit toucher sa victime et doit donc pour ce faire réussir un jet « de toucher ».



EMPRISONNEMENT DE L'ÂME (Conjuration/Appel)

Niveau : *8*
Portée : *1''*
Durée : *Permanente jusqu'à annulation*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *Spécial + 1 seg.*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : ce sort est similaire au sort de *métempsycose*, sauf qu'il assujettit la force vitale d'une créature (et son enveloppe matérielle s'il y a lieu) dans une prison spéciale, préparée magiquement par le magicien. Ce dernier doit voir la créature qu'il veut affecter et doit connaitre son nom véritable. Préalablement au temps d'incantation, le magicien doit préparer la prison de l'âme, une gemme de 1000 po pour chaque dé de vie/niveau de la créature à emprisonner ; donc une gemme de 10000 po pour emprisonner une créature de 10 dés de vie ou de niveau 10. Le magicien doit lancer un sort d'*enchantement* sur cette gemme et y placer le sort *labyrinthe*, le tout formant donc la prison de l'âme. Il y a deux manières d'emprisonner l'âme de la victime. Le mot final de l'incantation peut être prononcé quand la créature se trouve dans la portée du sort, mais cela autorise la créature à utiliser sa résistance à la magie (si elle en a une), puis aussi à lancer un jet de protection contre les sorts ; si ce dernier est réussi, la gemme se brise. La seconde méthode est plus insidieuse car elle force la créature à accepter un objet sur lequel est inscrit le mot final du sort ; cet objet sera le « détonateur » de l'emprisonnement. Le magicien doit nommer cet objet dans son incantation. Il est possible de placer un sort de *sympathie* (voir p.160) sur l'objet. Dès que la créature prend ou accepte l'objet, son âme est immédiatement transférée dans la gemme, où elle restera indéfiniment, à moins que la gemme soit brisée, provoquant la libération de l'âme et la reformation du corps matériel. Si la créature emprisonnée est une puissante créature d'un autre plan (cela peut vouloir dire que la victime est un personnage emprisonné par un résident d'un autre plan, quand ce personnage ne se trouve pas sur le Plan Matériel Primaire), on peut lui demander de rendre un service immédiatement après qu'elle soit libérée. Autrement, la créature est totalement libre une fois la gemme brisée.

ENSEVELISSEMENT (Enchantement/Charme - Altération)

Niveau : *8*
Portée : *1''/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Une créature ou un objet de 1'' cube/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *8 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : quand le magicien lance le sort d'*ensevelissement*, il doit psalmodier l'incantation pendant 4 segments sans interruption. À ce moment, la cible (créature ou objet) se retrouve figée sur place à moins qu'elle ne réussisse un jet de protection contre les sorts (s'il s'agit d'une créature) ou un jet de protection contre la désintégration (pour un objet avec des propriétés magiques). Note : la mention « propriétés magiques » désigne les objets magiques référencés dans le **Guide du Maître**, ceux enchantés ou d'origine magique autre, ainsi que ceux affectés par un sort de protection quelconque ou bien par une propriété magique permanente ou autres sorts similaires. Les objets de nature non magique n'ont pas de jet de protection. Si la cible rate son jet de protection, sa densité devient alors la même que celle de la surface sur laquelle elle se trouve.

Le lanceur du sort a alors la possibilité d'arrêter son sort et de laisser la cible comme elle est, auquel cas les effets du sort cesseront en 4 tours et la cible retrouvera son état normal. Si le magicien choisit de poursuivre son incantation, la cible commencera alors à s'enfoncer lentement dans le sol. Au 5ème segment, elle se sera enfoncé d'un quart de sa taille, puis d'un second quart au 6ème segment, d'un troisième quart au 7ème segment, et finalement elle se retrouvera complètement enfouie dans le sol au 8ème segment.

Ce quasi enterrement placera une cible vivante dans un état qui ressemble à une stase sans lui causer aucun autre dommage. Vivante ou non, la cible continuera d'exister, indemne, sous la surface du sol dans lequel elle a été enfouie, son extrémité supérieure se trouvant à une profondeur équivalente à sa taille. C'est-à-dire que l'extrémité supérieure d'une cible d'une hauteur de 1,80 m se trouvera à 1,80 m sous la surface, tandis que celle d'une cible de 18 m de haut se trouvera à 18 m sous la surface du sol. Si le sol autour de la cible est retiré d'une façon ou d'une autre, le sort est alors brisé et la cible retrouvera son état normal – mais elle ne remontera pas à la surface pour autant. Certains sorts comme *excavation, transmutation de pierre en boue* et *libération* (l'inverse d'*emprisonnement*) ne blesseront pas la cible et seront dans la plupart des cas utiles pour la récupérer. Si un sort de *détection de la magie* est lancé sur une zone où un sort d'*ensevelissement* a été utilisé, il révélera une faible aura magique de nature indéfinissable, même si la cible est en dehors de la portée de la détection. Si la cible se trouve dans la portée de la *détection de la magie*, la magie détectée se révélera comme étant de type *enchantement/altération*.

Si le sort est utilisé sous l'eau, il placera la créature sous la surface du fond de la rivière ou de la mer, à la distance prévue. Une *détection de la magie* révèlera une faible aura magique de nature indéfinissable au travers de l'eau.

IMMUNITÉ MAGIQUE DE SERTEN (Abjuration)

Niveau : *8*
Portée : *Au toucher*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Créature(s) touchée(s)*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *Spécial*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : grâce à ce sort, le magicien peut conférer une immunité virtuelle à certains sorts et attaques magiques. Pour chaque tranche de 4 niveaux, le magicien peut protéger une créature, mais la durée de la protection change avec le nombre de créatures affectées ; exemple : un magicien de niveau 16 peut protéger une créature pendant 16 tours, 2 créatures pendant 8 tours ou 4 créatures pendant 4 tours. Le temps d'incantation est de 1 round par bénéficiaire. Cette protection donne un bonus aux jets de protection contre les pouvoirs suivants (cette liste n'est pas exhaustive et peut :

charme, séduction, suggestion, oubli, hypnotisme, rayon d'affaiblissement, tours mineurs affectant les personnes	+9
effroi, injonction, paralysie, peur, antipathie/sympathie, confusion, suggestion de masse, mauvais œil, apparition, manteau de peur	+7
quête magique, quête religieuse, chaos, débilité mentale, danse irrésistible d'Otto, domination, requête, tourment, lamentable discussion de Léomund	+5

D'une façon générale, le sort fonctionne contre toutes les formes d'enchantement. Le sort autorise un jet de protection contre les formes de magie citées ci-dessus, même si aucun jet de protection n'est normalement permis. La composante matérielle est un diamant qui doit être réduit en poudre et répandu sur les bénéficiaires du sort, et chacun de ces bénéficiaires doit posséder un diamant intact de n'importe quelle taille.

INVOCATION DE MONSTRE VI (Conjuration/Appel)

Niveau : *8*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *8''*	Temps d'incantation : *8 segments*
Durée : *7 rounds + 1 round/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : ce sort invoque 1 ou 2 monstres de niveau 6 apparaissant dans un délai de 1 à 3 rounds. Voir *invocation de monstre I* (p.135) pour plus de détails.

LABYRINTHE (Conjuration/Appel)

Niveau : *8*	Composantes : *V, S*
Portée : *½''/niveau*	Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une créature*	

Explication/Description : quand le magicien lance ce sort, il crée un espace extradimensionnel sous forme de labyrinthe. La créature affectée errera dans ce dédale pendant une période dépendant de son intelligence (les minotaures sont insensibles à ce sort).

Intelligence de la créature affectée	**Durée d'errance**
Moins de 3	2d4 tours
3-5	1d4 tours
6-8	5d4 rounds
9-11	4d4 rounds
12-14	3d4 rounds
15-17	2d4 rounds
18 et plus	1d4 rounds

MOT DE POUVOIR : « CÉCITÉ » (Conjuration/Appel)

Niveau : *8*	Composantes : *V*
Portée : *½''/niveau*	Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *3'' de diamètre*	

Explication/Description : quand ce mot est prononcé, une ou plusieurs créatures se trouvant dans la portée et la zone d'effet deviennent temporairement aveugles. Le sort affecte 100 points de vie maximum, mais sa durée dépend du nombre des points de vie des créatures affectées. Si le sort affecte 50 points de vie ou moins, le sort dure de 2 à 5 tours (1d4+1) ; s'il affecte 51 points de vie ou plus, la durée n'est que de 2 à 5 rounds. Le magicien doit indiquer quelle(s) créature(s) il veut rendre aveugle(s) ; il doit en désigner une qui représentera le centre de la zone d'effet, ceci avant de déterminer les résultats du sort. Les créatures avec plus de 100 points de vie ne sont pas affectées. Ce sort peut être annulé avec les sorts suivants : *guérison de la cécité*, *dissipation de la magie*.

NUAGE INCENDIAIRE (Altération - Évocation)

Niveau : *8*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *3''*	Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *4 rounds + 1d6 rounds*	Jet de protection : *½*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : ce sort a les mêmes effets de fumée que le sort *pyrotechnie* (voir p.104), mais les dimensions du nuage sont de 3 m de haut sur 6 m de long et 6 m de large. Ce nuage dense ondoie et au 3ème round, il s'enflamme et inflige ½ points de dégâts par niveau du magicien ; au 4ème round, il inflige 1 point de dégât par niveau et au 5ème, il inflige à nouveau ½ point de dégât par niveau et les flammes s'éteignent. Pendant les rounds suivants, il ne subsistera que de la fumée inoffensive qui obstruera la vue. Les créatures à l'intérieur de ce nuage lancent un seul jet de protection s'il est réussit, mais si ce jet est raté, elles en relancent un nouveau au 4ème puis au 5ème round, si nécessaire, pour essayer de réduire les dégâts de moitié. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau. Pour lancer ce sort, le magicien doit avoir une source de feu (comme pour le sort *pyrotechnie*), des morceaux de fumier et une pincée de poussière.

PERMANENCE (Altération)

Niveau : *8*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Spéciale*	Temps d'incantation : *2 rounds*
Durée : *Permanente*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : ce sort affecte la durée de certains sorts en la rendant permanente. Les sorts à usage personnel sur lesquels une *permanence* peut être lancée sont les suivants :

compréhension des langues	*langues*
course	*lecture de la magie*
détection du mal	*protection contre le mal*
détection des illusions	*protection contre les projectiles normaux*
détection de l'invisibilité	*serviteur invisible*
détection de la magie	*ultravision*
infravision	

Le magicien lance le sort désiré, puis il lance ensuite le sort *permanence*. Chaque sort de *permanence* lancé baisse la constitution du magicien de 1 point. Si le sort est lancé sur un objet, il n'y a que 5% de risques que le magicien perde 1 point de constitution. Cependant, si le sort de *permanence* est utilisé pour recharger un objet (comme un *anneau d'accumulation de sorts*) ce risque passe à 100%. Il ne peut pas lancer les sorts de la liste ci-dessus sur d'autres créatures que lui-même pour les rendre permanents.

En plus de l'usage personnel, la *permanence* peut aussi affecter les sorts suivants, lancés sur une créature, un objet ou une zone d'effet :

agrandissement	*mur de force*
alarme	*mur de vent*
bouche magique	*nuage puant*
dissipation de la magie	*poches profondes*
effroi	*préservation*
invisibilité	*rafale de vent*
mur de feu	*sphère prismatique*
cage de force	*toile d'araignée*

La première application du sort (celle concernant les sorts à usage personnel) ne peut être annulée que par un magicien de niveau supérieur à celui qui a lancé le sort de *permanence*. La deuxième application (qui concerne donc les autres types de sorts) autorise le magicien à lancer le sort de *permanence* en même temps que le sort dont il veut altérer la durée, à condition que la cible ne soit pas une créature vivante. Cette deuxième utilisation du sort peut être annulée normalement, ce qui annule l'association des deux sorts.

POING DE BIGBY (Évocation)

Niveau : *8*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *½''/niveau*	Temps d'incantation : *8 segments*
Durée : *1 round/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : ce sort fait apparaitre un énorme poing[169]. Ce poing est sous le contrôle mental du magicien qui peut lui faire frapper un adversaire à chaque round. Le lanceur du sort ne peut entreprendre aucune autre activité magique, ni lancer des sortilèges pendant toute la durée du sort. Le poing ne rate jamais sa cible, mais son efficacité varie de round en round.

[169] Deux notes de source officielle (Polyhedron Magazine « Dispel Confusion ») :
- La classe d'armure des « mains » est la même que la classe d'armure actuelle du magicien qui lance le sort.
- Des armes magiques sont requises pour les toucher.

1d20	**Effets**
1-12	Coup faible : 1 à 6 points de dégâts
13-16	Coup solide : 2 à 12 points de dégâts
17-19	Coup violent : 3 à 18 points de dégâts, ennemi étourdi au round suivant
20	Coup critique : 4 à 24 points de dégâts, ennemi étourdi pour les 3 rounds suivants.

Note : le fait qu'un ennemi soit étourdi permet au magicien d'ajouter un bonus de +4 sur le d20 d'efficacité du *poing*, car l'adversaire n'est alors pas capable d'esquiver efficacement. Ce sort peut être utilisé avec n'importe quelle autre application du sort de l'Archimage Bigby : *main*, *poigne*... Les composantes matérielles de ce sort sont un gant en cuir et un petit objet fait de 4 anneaux reliés entre eux, formant une ligne légèrement courbe, le tout attaché par une barrette en forme de « I ». L'objet est fait d'un alliage de cuivre et de zinc (cela ressemble à un poing américain). Le *poing* est détruit s'il subit autant de dégâts que le nombre de points de vie que possède le magicien.

PROTECTION D'ESPRIT (Abjuration)

Niveau : *8* | Composantes : *V, S*
Portée : *3''* | Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *1 jour* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une créature*

Explication/Description : avec ce sort puissant, la créature affectée est complètement protégée de tous les objets et/ou sorts qui détectent, influencent ou lisent les pensées et/ou les émotions. Cette protection inclut : *augure*, toutes les sortes de *charmes*, *confusion*, *débilité mentale*, *divination*, *effroi*, toutes les formes d'empathies, *emprisonnement de l'âme*, *ESP*, *injonction*, possession, *suggestion*, *suggestion de masse*, suzeraineté, *télépathie*, *tueur fantasmagorique* et autres à la discrétion du MD. Cette protection s'étend aussi à la prévention de détection/information par des *boules de cristal* ou autres objets d'espionnage, *clairaudience*, *clairvoyance*, *communion*, *contact d'autres plans* et même aux détections ou attaques effectuées par souhait (*souhait mineur*, *souhait majeur*, *altération de la réalité*). Bien sûr, les pouvoirs divins puissants sont capables de pénétrer une telle protection. Ce sort protège aussi des pouvoirs psi de détection et/ou d'influence tels que : *domination* (ou *domination de masse*), *hypnose*, *invisibilité* (ce pouvoir psi est en rapport avec l'esprit), *prémonition*, plus les pouvoirs aux effets identiques à ceux des sorts déjà listés plus haut.

REQUÊTE (Évocation - Enchantement/Charme)

Niveau : *8* | Composantes : *V, S*
Portée : *Spéciale* | Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *Spéciale* | Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Une créature*

Explication/Description : ce sort est pour l'essentiel le même que le sort d'*envoi* (voir p.145). Mais le sort de *requête* diffère du sort d'*envoi* en ce que le lanceur du sort peut exprimer son message de façon à ce qu'il contienne un sort de *suggestion*, et si le destinataire rate son jet de protection contre les sorts, il fera de son mieux pour exécuter ladite *suggestion* incluse dans le message de la *requête*. Bien sûr, si l'exécution de la *suggestion* du message est impossible ou incompatible avec les circonstances dans lesquelles se trouve le destinataire quand le message arrive, ce dernier est compris mais aucun jet de protection n'est nécessaire car la *suggestion* ne prend pas effet. La composante matérielle du sort est constituée de deux minuscules cylindres, avec chacun une extrémité ouverte, et connectés entre eux par un petit câble de cuivre et une petite partie de la créature visée – un cheveu, un morceau d'ongle, etc.

SPHÈRE TÉLÉKINÉTIQUE D'OTILUKE (Évocation - Altération)

Niveau : *8* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *2''* | Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *1 round/niveau* | Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *sphère de 30 cm de diamètre/niveau*

Explication/Description : ce sort est exactement le même que le sort de niveau 4 de magicien *sphère résiliente d'Otiluke* (voir p.142), avec un effet complémentaire. L'intérieur du globe est pratiquement en état d'apesanteur ; c'est-à-dire que tout ce qui se trouve à l'intérieur ne pèse que 1/16ème de son poids normal. Le lanceur du sort peut faire s'élever la sphère par télékinésie si le sujet qu'elle contient ne pèse pas plus de 2500 kg. La portée du contrôle s'étend à une distance maximale de 1'' par niveau du lanceur du sort une fois que la sphère a réussi à encapsuler une ou plusieurs cibles. À noter que même si un poids de plus de 2500 kg est englobé, le poids réel n'est que de 1/16ème, ce qui permet de faire rouler la sphère sans effort exceptionnel. Du fait de la réduction du poids, des mouvements rapides ou une chute à l'intérieur de la sphère sont relativement sans danger pour ce qui s'y trouve (objets ou créatures), bien que cela puisse être désastreux si la sphère venait à disparaitre alors qu'elle (et ce qu'elle contient) se trouve en hauteur au dessus d'une surface dure. En plus des composantes matérielles nécessaires pour la *sphère résiliente d'Otiluke*, le lanceur du sort doit également avoir une paire de petits aimants pour réaliser ce sort.

SYMBOLE (Conjuration/Appel)

Niveau : *8* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* | Temps d'incantation : *8 segments*
Durée : *Spéciale* | Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : le sort *symbole* crée des runes magiques affectant toutes les créatures qui passent au-dessus d'elles, les touchent, les lisent ou franchissent un passage sur lequel elles sont inscrites. Le magicien place ce *symbole* sur la surface qu'il désire. De la même façon, il choisit le type de *symbole* qu'il veut inscrire :

Désespoir — Toutes les créatures sont affectées et tombent dans un désespoir et un pessimisme profonds, à moins qu'elles ne réussissent leur jet de protection contre les sorts. Les créatures qui le ratent se soumettront à toutes les demandes d'un adversaire : sortir, se rendre, etc. Le *désespoir* dure pendant 3d4 tours et durant cette période, il y a 25% de chances que les créatures affectées ne fassent plus rien et 25% de chances que celles qui font quelque chose fassent demi-tour ou se retirent du combat, selon la situation.

Discorde — Toutes les créatures sont affectées et commencent à se disputer. De plus, il y a 50% de chances que des créatures d'alignement différent se battent entre elles. La dispute dure 5d4 rounds. Les combats éventuels durent 2d4 rounds.

Effroi — Ce *symbole* agit comme un sort d'*effroi* très puissant ; les créatures lancent un jet de protection à -4 ; s'il est raté, elles sont prises de panique et fuient (voir sort *effroi* p.140).

Étourdissement — Une ou plusieurs créatures dont le total de points de vie ne dépasse pas 160 sont étourdies et chancelantes pendant 3d4 rounds ; elles laissent tomber tout ce qu'elles tiennent.

Insanité — Une ou plusieurs créatures dont le total de points de vie ne dépasse pas 120 deviennent folles et le restent, agissant alors comme si on leurs avait lancé un sort de *confusion* (voir p.110), et ceci jusqu'à ce qu'un sort de *guérison*, *souhait majeur* ou *restauration* les rendent normales. (un sort par créature, sauf *souhait majeur* qui peut être utilisé pour l'ensemble d'entre elles)

Mort — Une ou plusieurs créatures dont le total de points de vie ne dépasse pas 80 sont tuées.

Sommeil — Toutes les créatures ayant moins de 8+1 dés de vie tombent immédiatement dans un état cataleptique et ne peuvent être réveillées pendant une période de 5 à 16 tours (1d12+4).

Souffrance — Toutes les créatures sont affectées et ressentent des douleurs vives, qui provoquent une perte de 2 points sur leur score de dextérité et de 4 points sur leur dé d'attaque, ceci pendant 2d10 tours.

Le type de *symbole* choisi ne peut être reconnu sans être lu, et donc activé (la lecture libérant les pouvoirs contenus dans les runes magiques). Les composantes matérielles sont un diamant et une opale noire réduits en poudre, d'une valeur minimale de 5000 po chacun.

TRANSFORMATION D'OBJETS (Altération)

Niveau : *8*
Portée : *½''/niveau*
Durée : *Variable*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : ce sort transforme une chose (vivante ou non) en une autre. Quand ce sort est utilisé dans le même but que le sort *allométamorphose* ou *transmutation de pierre en chair*, il suffit de le traiter comme une version plus puissante avec des malus de -4 sur les jets de protection. Quand il est lancé pour changer d'autres choses, la durée dépend du degré de transformation. Le MD jugera en comparant les facteurs suivants :

Le genre : animal, végétal, minéral.
La classe : mammifères, bipèdes, champignons, métaux, sphères, etc.
La relation : la branche et l'arbre, le sable et la dune, etc.
La taille : plus petite, égale, plus grande.
La forme : ressemblance approximative ou différence totale.
L'intelligence : dans le cas d'un changement vers une forme plus intelligente.

Des changements dans le genre donnent une durée en heures ou tours : en heures s'il n'y a qu'un changement de genre, en tours si les deux genres sont fondamentalement opposés. Les autres changements affecteront aussi la durée du sort, dans le même esprit. Ainsi, la transformation d'un lion en un androsphinx sera permanente. Transformer un navet en ver pourpre ne durera que quelques heures. La transformation d'une défense d'ivoire en un éléphant sera permanente. Une brindille changée en épée ne le restera que quelques tours. Tous les objets transformés irradient une forte aura. Une *dissipation de la magie* fera retourner une chose transformée à son état premier. À noter que le sort *transmutation de pierre en chair* ou son inverse affectera les choses touchées par ce sort. Ce sort ne peut normalement pas être utilisé sous l'eau, mais il peut être incanté et fonctionner à l'intérieur des limites d'un sort d'*eau aérée*. Les composantes matérielles sont du mercure, de la gomme arabique, et de la fumée. NB : une résistance aux traumatismes (voir Constitution) est applicable quand des créatures vivantes sont visées par ce sort ; les restrictions notées aux sort *allométamorphose* et *transmutation de pierre en chair* s'appliquent également (voir p.138 et 154).



SORTS DE NIVEAU 9

ABSORPTION D'ÉNERGIE (Évocation)

Niveau : *9*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : en incantant ce sort, le magicien ouvre un canal entre le plan où il se trouve et le Plan Matériel Négatif, devenant lui-même le conducteur entre ces deux plans. Dès qu'il touche (ce qui nécessite un jet de toucher réussi en cas de situation de combat) n'importe quelle créature vivante, cette dernière perd 2 niveaux d'énergie (comme si elle avait été touchée par un spectre). Un monstre perd définitivement 2 dés de vie, à la fois en ce qui concerne les points de vie et les capacités d'attaque. Un personnage perd des niveaux, ses points de vie et ses capacités qui en découlent de façon permanente (ou tout du moins jusqu'à ce que tout ceci soit regagné ensuite au cours d'aventures, le cas échéant). La composante matérielle de ce sort est de l'essence de spectre ou de la poussière de vampire. La préparation requiert 3 segments, puis la composante matérielle est alors lancée vers l'avant et au moment où le magicien touche la victime, il prononce le mot déclencheur, provoquant l'action immédiate de la magie du sort. Il y a toujours 5% (1 sur 20) de risques que le lanceur du sort soit aussi affecté par le sort d'*absorption d'énergie* et perde un niveau d'énergie en même temps que sa victime en perd deux. Les humains ou humanoïdes amenés au niveau zéro d'énergie par ce sort deviennent des zombies juju[170].

[170] Monstre décrit à la page 131 du Monster Manual II.

ARRÊT DU TEMPS (Altération)

Niveau : *9*
Portée : *0*
Durée : *½ segment/niveau + 1d8 seg.*
Zone d'effet : *Sphère de 3'' de diamètre*
Composantes : *V*
Temps d'incantation : *9 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : en lançant ce sort, le magicien provoque un *arrêt du temps* dans la zone d'effet ; vue de l'extérieur, la sphère semblera luire un instant. Pendant la durée du sort, le magicien peut bouger et agir librement dans la zone d'effet, alors que les autres créatures sont immobilisées ; le magicien ne connait pas la durée exacte du sort. Aucune créature ne peut entrer dans la sphère sans être immobilisée et si le magicien quitte cette sphère, le sort est immédiatement annulé. Quand le sort s'arrête, le magicien agit de nouveau dans le temps normal.



ASILE (Altération – Enchantement/Charme) Réversible

Niveau : *9*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1-4 jours*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est pratiquement le même que le sort de niveau 7 de clerc *asile*. Un sort d'*asile* incanté par un magicien *téléportera sans erreur* la créature qui casse l'objet et qui prononce le mot de commande. Si l'effet inverse est utilisé, l'Archimage est amené de la même façon auprès de la créature. Contrairement au sort de clerc *asile* (voir p.94), l'Archimage n'a pas d'autre choix que de répondre à l'appel, ce qui explique que cette version du sort soit rarement utilisée. Pour chaque plan de distance devant être traversé, il y a alors un risque cumulatif de 1% que cela provoque la perte irrémédiable de la créature ou du magicien impliqué dans l'*asile*. La composante matérielle utilisée doit être une gemme d'une valeur minimale de 5000 po. Que la gemme soit taillée ou non n'est pas important. Les composantes ne peuvent être enchantées qu'une fois par mois (habituellement par une nuit de pleine lune). À ce moment, l'objet est préparé pour le type d'*asile* et sa destination finale (soit l'endroit où le sort est incanté, soit une zone bien connue du magicien).

DISJONCTION DE MORDENKAINEN (Altération – Enchantement/Charme)

Niveau : *9*
Portée : *0*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *3'' de rayon*
Composantes : *V*
Temps d'incantation : *9 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, toute la magie et/ou tous les objets magiques dans les limites de la zone d'effet du sort, à l'exception de ceux portés ou touchés par le lanceur du sort, sont *disjoints*. Cela signifie que les sorts incantés sont séparés en leurs composantes individuelles (ce qui annule les effets comme avec une *dissipation de la magie*) et les objets magiques permanents doivent réussir un jet de protection – contre les sorts si l'objet est porté par une créature (avec tous les ajustements que possède cette dernière), contre une *dissipation de la magie* dans les autres cas (les potions et parchemins sont considérés comme étant niveau 8, les autres objets niveau 12) – sous peine de redevenir des objets normaux. Même les artefacts et les reliques sont sujets à une *disjonction de Mordenkainen*, bien qu'il n'y ait que 1% de chance par niveau du lanceur de sort que des objets aussi puissants soient vraiment affectés. Par conséquent, toutes les potions, parchemins, anneaux, bâtons, baguettes, bâtonnets, objets magiques divers, artefacts, reliques, armures et armes diverses, qui se trouvent à une distance de 3'' ou moins du lanceur du sort, sont susceptibles de perdre toutes leurs propriétés magiques quand le sort *disjonction de Mordenkainen* est lancé.

Note : détruire des artefacts est une entreprise risquée et potentiellement capable (95%) d'attirer l'attention d'un être puissant qui avait un intérêt ou une relation en rapport avec cet objet. De plus, si un artefact est détruit, le magicien devra réussir un jet de protection contre les sorts à -4 sous peine de perdre toute ses capacités à lancer des sorts, et ceci de façon permanente.

EMPRISONNEMENT (Abjuration) Réversible

Niveau : *9*	Composantes : *V, S*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *9 segments*
Durée : *Permanente*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une créature*	

Explication/Description : quand ce sort est lancé et que la victime est touchée, cette dernière est enfermée, en état d'animation suspendue (voir *stase temporelle* p.168), dans une petite sphère, loin sous la surface de la terre. La victime reste alors à cet endroit jusqu'à ce que quelqu'un ne lance l'inverse du sort tout en prononçant son nom et en évoquant son passé. Une recherche magique par *boule de cristal*, par *localisation d'objets* ou par un autre moyen similaire ne révèlera rien de la situation d'*emprisonnement*. L'inverse, *libération*, fera apparaitre la victime là où elle a été affectée par le sort. Il y a 10% de risques que de 1 à 100 créatures soient libérées en même temps si le magicien ne connait pas exactement le nom de la victime et son passé. Le sort ne fonctionne évidemment que si le magicien connait le nom et le passé de la victime.

FRAGILITÉ DE CRISTAL (Altération)

Niveau : *9*	Composantes : *V, S*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *9 segments*
Durée : *Permanente*	Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *54 dm^3/niveau*	

Explication/Description : la magie de ce sort transforme un métal, qu'il soit aussi mou que de l'or ou bien aussi dur que de l'adamantite, en une matière cristalline aussi cassante et fragile que du cristal. Ainsi, une épée, un bouclier métallique, une armure en métal ou même un golem de fer peuvent être transformés en une substance délicate, semblable à du verre, et qui peut être facilement brisée par n'importe quel coup un peu fort. En outre, cette transformation est inaltérable, sauf au moyen d'un sort de *souhait* ; c'est-à-dire qu'une *dissi-pation de la magie* n'annulera pas le sort.

Le lanceur du sort doit physiquement toucher l'objet – au moyen d'un jet de toucher réussi si l'objet est une chose portée ou utilisée par un adversaire ou bien s'il s'agit d'un monstre. Seul un objet peut être affecté par le sort. Par conséquent, une armure métallique complète portée par une personne peut être changée en cristal mais le bouclier de ladite personne ne sera pas affecté, ou vice versa. Tous les objets effectuent un jet de protection qui dépend de leur bonus ou de leur protection (chaque + donne 5%). Une épée +1/+3 aurait donc 10% (moyenne entre ses plus) de chance de résister au sort ; une armure magique +5 a 25% de chances de ne pas être affectée ; un golem de fer a quand à lui 15% de chance de résister (car il faut des armes au moins +3 pour le toucher). Les artefacts et les reliques en métal ont 95% de chance de ne pas être affectées par le sort. Les objets affectés qui ne sont pas immédiatement protégés seront brisés et détruits de façon permanente s'ils reçoivent un coup d'une arme ou d'un outils en métal ou de toute autre arme plutôt lourde, comme les massues et les bâtons.

HÉTÉROMORPHISME (Altération)

Niveau : *9*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *0*	Temps d'incantation : *9 segments*
Durée : *1 tour/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Le lanceur de sort*	

Explication/Description : grâce à ce sort, le magicien peut se transformer en ce qu'il veut et ainsi prendre la forme de n'importe quelle créature, sauf celle d'un demi-dieu, d'un diable majeur, d'un prince-démon, d'un démon majeur ou d'un dragon unique. Le magicien devient la créature qu'il désire et possède toutes ses habilités, sauf celles en rapport avec l'intelligence car l'esprit de la créature est celui du magicien. Il peut par exemple se transformer en griffon, puis en éfrit et ensuite en titan, etc. Quelque soit la forme qu'il prend, le lanceur de sort conserve ses propres points de vie. Chaque changement de forme requiert 1 segment. Aucun test de résistance aux traumatismes n'est nécessaire. Exemple : un Archimage, en combat, prend la forme d'un feu follet et, quand cette forme ne lui sert plus à rien, il se transforme en golem de fer et s'enfuit. Poursuivi, le magicien sous forme de golem se transforme en puce qui se cache sur un cheval, jusqu'à ce qu'il le délaisse et se transforme en buisson. Si le magicien est détecté sous cette forme, il peut prendre celle d'un dragon, d'une mare ou de n'importe quoi d'autre. La composante matérielle est une petite couronne de jade d'une valeur minimale de 5000 po, qui se brisera à la fin du sort. Pendant la durée du sort, cette couronne reste à l'endroit où a eu lieu d'incantation ; si elle est brisée avant la fin du sort, ce dernier est annulé.



INVOCATION DE MONSTRE VII (Conjuration/Appel)

Niveau : *9*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *9''*	Temps d'incantation : *9 segments*
Durée : *8 rounds + 1 round/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : ce sort invoque 1 ou 2 monstres de niveau 7 apparaissant dans un délai de 1 round après son lancement, ou un monstre de niveau 8 qui apparait 2 rounds après le lancement. Voir *invocation de monstre I* (p.135) pour plus de détails.

MAIN BROYANTE DE BIGBY (Évocation)

Niveau : *9*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *½''/niveau*	Temps d'incantation : *9 segments*
Durée : *1 round/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : cette énorme main est similaire aux sorts de *main de force de Bigby* et *poing de Bigby* (voir p.151 et 163). La *main broyante de Bigby* est sous le contrôle mental du magicien ; elle peut agripper et comprimer un adversaire. Les dégâts de cette constriction sont les suivants :

1er round	1d10 points de dégâts
2ème et 3ème round	2d10 points de dégâts
4ème round et suivants	4d10 points de dégâts

La main possède autant de points de vie que le magicien qui a lancé le sort et sa classe d'armure est la même que la classe d'armure actuelle de ce dernier ; de plus, la main ne peut être touchée que par des armes magiques[171]. Les composantes matérielles sont un gant en peau de serpent et une coquille d'œuf.

[171] Information issue de Polyhedron Magazine, rubrique « Dispel Confusion ».

MOT DE POUVOIR : « MORT » (Conjuration/Appel)

Niveau : *9* — Composantes : *V*
Portée : *¼’’/niveau* — Temps d’incantation : *1 segment*
Durée : *Permanente* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d’effet : *2’’ de diamètre*

Explication/Description : quand ce mot est prononcé, une ou plusieurs créatures se trouvant dans la portée du sort et dans la zone d’effet meurent. Ce sort tue 1 créature avec 60 points de vie maximum ou bien 2 créatures ou plus avec 10 points de vie maximum chacune pour un total de 120 points de vie. La décision d’affecter une ou plusieurs créatures doit être annoncée, ainsi que la portée choisie et l’endroit correspondant au centre de la zone d’effet. Les créatures sont mortes irrévocablement et ne peuvent être ressucitées (sauf par un *souhait majeur*).

NUÉE DE MÉTÉORES (Évocation)

Niveau : *9* — Composantes : *V, S*
Portée : *4’’ + 1’’/niveau* — Temps d’incantation : *9 segments*
Durée : *Instantanée* — Jet de protection : *½*
Zone d’effet : *Spéciale*

Explication/Description : une *nuée de météores* est un sort très puissant et spectaculaire, similaire au sort *boule de feu* dans beaucoup d’aspects. Le magicien peut créer : soit 4 sphères de 60 cm de diamètre, soit 8 sphères de 30 cm de diamètre. Ces boules jaillissent en même temps de la main grande ouverte du lanceur de sort et se déplacent en ligne droite dans la direction qu’il désire, dans les limites de la portée autorisée. Toute créature se trouvant sur le chemin de ces sphères subit des dégâts sans jet de protection. Les météores laissent derrière eux une gerbe d’étincelles et chacun explose comme une *boule de feu* (voir p.133). Les grandes sphères infligent chacune 10d4 points de dégâts en explosant. Chaque boule agit sur une zone de 3’’ de diamètre, chacune étant séparée de l’autre de 2’’, et le tout formant un carré ou un losange ; la zone se trouvant au centre de ces météores est donc exposée aux 4 explosions. Les 8 petites sphères infligent chacune 5d4 points de dégâts sur une zone de 1 ½’’ de diamètre. La distance séparant chacune des petites sphères est de 1’’, le tout formant un losange. Le centre du losange subira les effets de 4 sphères tandis que plusieurs zones périphériques subiront les effets de 2 sphères conjuguées. Un jet de protection pour chaque zone d’effet indique si les dégâts subis sont pleins ou réduits de moitié. L’impact direct de ces boules, grandes ou petites, n’autorise, quant à lui, aucun jet de protection. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l’eau.

SEUIL (Conjuration/Appel)

Niveau : *9* — Composantes : *V, S*
Portée : *3’’* — Temps d’incantation : *9 segments*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d’effet : *Spéciale*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 7 de clerc *seuil* (voir p.96).



SORT ASTRAL (Évocation)

Niveau : *9* — Composantes : *V, S*
Portée : *Au toucher* — Temps d’incantation : *9 segments*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d’effet : *Spéciale*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 7 de clerc *sort astral* (voir p.96).

SOUHAIT MAJEUR (Conjuration/Appel)

Niveau : *9* — Composantes : *V*
Portée : *Illimitée* — Temps d’incantation : *Spécial*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Spécial*
Zone d’effet : *Spéciale*

Explication/Description : ce sort est une version plus puissante du sort *souhait mineur* (voir p.159). S’il est utilisé pour changer la réalité en ce qui concerne les points de vie perdus par le groupe, pour ramener un personnage à la vie[172] ou pour s’échapper d’une situation difficile en transportant le lanceur de sort (et ses éventuels compagnons) d’un endroit à un autre, le magicien ne subira aucun désagrément. Les autres formes de *souhait majeur* affaibliront le lanceur de sort (-3 en force) et nécessiteront de 2 à 8 jours de repos au lit pour effacer la fatigue provoquée par le lancement de ce sort. Quelque soit la formulation du *souhait majeur*, le MD s’en tiendra mot pour mot à ce qui a été demandé. Le MD est seul juge en ce qui concerne le bienfondé de certains souhaits ; des souhaits trop ambitieux ou trop puissants peuvent être ramenés à un degré moindre si l’arbitre le juge ainsi. L’incantation de ce sort fait vieillir le lanceur de sort de 3 ans[173].

SPHÈRE PRISMATIQUE (Abjuration - Conjuration/Appel)

Niveau : *9* — Composantes : *V*
Portée : *0* — Temps d’incantation : *7 segments*
Durée : *1 tour/niveau* — Jet de protection : *Spécial*
Zone d’effet : *Sphère de 2’’ de diamètre*

Explication/Description : ce sort permet au magicien de créer un globe opaque composé de sphères lumineuses et multicolores, qui l’entoure et le protège de toutes les formes d’attaque. Cette sphère scintillante émet toutes les couleurs du spectre et chaque couleur a un pouvoir et un rôle différents. Toute créature avec moins de 8 dés de vie sera aveuglée par les couleurs pendant 2d4 tours. Ce phénomène est immobile et seul le magicien peut entrer et sortir de ce globe sans subir de dégâts. Seule l’hémisphère supérieur de cette boule est visible, puis que le lanceur de sort en est au centre ; l’hémisphère inférieur est caché par la surface sur laquelle se tient le magicien. Les couleurs et les effets de la *sphère prismatique*, ainsi que les méthodes d’annulation de chacune de ces sphères de couleur, sont :

Couleur	Ordre	Effets	Annulé par
Rouge	1er	protège des projectiles non magiques inflige 10 points de dégâts	*cône de froid*
Orange	2ème	protège des projectiles magiques inflige 20 points de dégâts	*rafale de vent*
Jaune	3ème	protège des poisons, gaz et de la pétrification inflige 40 points de dégâts	*désintégration*
Vert	4ème	protège de tous les souffles jet de protection contre le poison ou mort	*passe-muraille*
Bleu	5ème	protège des localisations, des détections et des pouvoirs psis ; jet de protection contre la pétrification ou transformation en pierre	*projectile magique*
Indigo	6ème	protège de tous les sorts magiques jet de protection contre les baguettes ou folie	*lumière éternelle*
Violet	7ème	champ de force de protection jet de protection contre les sorts ou envoyé sur un autre plan	*dissipation de la magie*

Une *baguette d’annulation* détruira une *sphère prismatique*. Dans les autres cas, tout ce qui pénètrera dans la sphère sera détruit, toute créature subira les effets de chaque couche de couleur encore présente : c'est-à-dire 70 points de dégâts, mort, pétrification, folie et/ou transport sur un autre plan.

---

[172] Deux notes de source officielle (Polyhedron Magazine « Dispel Confusion ») :
- Le pouvoir du *souhait majeur* est tel qu’aucun test de résistance aux traumatismes ou de résurrection n’est nécessaire. L’arbitre pourrait vouloir faire appel de cette décision concernant des créatures mortes depuis plus d’un mois car il est tout à fait possible que les esprits de telles créatures aient été utilisés par des êtres sur d’autres plans.
- Un personnage qui a raté son jet de résurrection suite à une *résurrection* peut quand même être rappelé à la vie par un *souhait majeur*.

[173] Information issue du Guide du Maitre (page 9), dans le § relatif au vieillissement magique.

Seuls les 4 derniers effets donnent le droit à un jet de protection. Chaque globe de couleur peut être détruit par l'attaque magique appropriée, mais ces globes doivent être détruits dans l'ordre (le 1er avant le 2ème, etc.).

STASE TEMPORELLE (Altération) Réversible

Niveau : *9*
Portée : *1''*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *9 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : en lançant ce sort, le magicien place la créature affectée dans un état d'animation suspendue. Cette *stase temporelle* signifie que la victime ne vieillit plus. Ses fonctions corporelles s'arrêtent virtuellement. Cette situation persiste à moins qu'une *dissipation de la magie* ne soit lancée ou que l'inverse du sort, *rétablissement temporel*, n'annule les effets de celui-ci. L'inverse ne demande qu'un seul mot et ne requiert aucune composante matérielle. La composante matérielle de la *stase temporelle* est une poudre composée de diamant, d'émeraude, de rubis et de saphir : une pierre de chaque type étant nécessaire.



LES SORTS D'ILLUSIONNISTE

Notes sur les sorts d'illusionniste :

Il existe moins de sorts d'illusionniste que de sorts de magicien et quelques-uns sont communs aux deux classes de personnages. Au 7ème niveau, la liste comprend tous les sorts de niveau 1 de magicien, certains d'entre eux sont considérés comme n'étant qu'un seul sort de niveau 7. Les pouvoirs d'illusion de cette classe augmentent avec la progression de niveau ; les fantasmes tiennent une place importante et d'autres types de sorts peuvent se révéler efficaces (cf. *tueur fantasmagorique*, *ombres*, *jet prismatique*).

Il existe certains sorts d'illusionniste qui ne comportent pas de composante verbale (V). De plus, la composante matérielle est souvent moins importante que pour les autres classes, la seule exception étant le sort *vision* qui demande un matériel important.

ILLUSIONS MINEURES

ASSOMBRISSEMENT (Altération)

Zone d'effet : *Spéciale* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : grâce à cette illusion mineure, l'illusionniste affaiblit une source de lumière ou rend l'air moins perméable à la lumière. Environ 6 torches, un feu moyen (comme un feu de camp ou de cheminée), 72 bougies ou même un sort de *lumière* ou *lumière éternelle* peuvent être affectés. L'illusion mineure d'*assombrissement* affectera n'importe quelle source de lumière précédemment citée pendant un round complet, en ne lui permettant d'éclairer au mieux qu'à la moitié de son potentiel. Les torches brûleront en éclairant comme des bougies ; les bougies brilleront à peine ; un feu illuminera comme une torche et tous les sorts de lumière auront la moitié de leur brillance habituelle. Les lumières affectées doivent se trouver à moins de 1'' de l'illusionniste. Il doit prononcer une phrase magique (comme « bee-row-nout[174] » ou « ré-os-tas » et effectuer un mouvement de la main vers le bas pour réaliser l'illusion mineure.

BRUIT (Illusion)

Zone d'effet : *1'' de rayon* Temps d'incantation : *1/6 segment*

Explication/Description : l'incantateur d'une illusion mineure de *bruit* crée n'importe quel son désiré, bien qu'il soit indistinct et confus. Il peut ainsi concevoir un son semblable à plusieurs voix en train de parler derrière une porte épaisse ou à une grande distance, une sonorité semblant s'approcher précipitamment et combinant des bruits d'ailes et de vent, des bruits de frottements et de raclements comme si plusieurs personnes déplaçaient des objets ou marchaient lentement en un endroit distant, etc. Toutes les créatures dans la zone d'effet seront sujettes à l'illusion mineure, mais chacune a le droit à un jet de protection, qui, s'il est réussi, annule les effets de l'illusion mineure pour la victime concernée. La portée de l'illusion mineure est de 1'' de rayon. Le lanceur de l'illusion mineure pointe un doigt vers la zone choisie et imite doucement les sons du bruit désiré.

BRUME (Altération)

Zone d'effet : *Cube de 1'' d'arête* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : quand une illusion mineure de *brume* est incantée, l'atmosphère dans la zone désirée devient brumeuse, comme si elle était striée de couches de fumée ou pleine de poussière en suspension. Toute créature essayant de tirer un projectile ou de lancer un sort vers une cible couverte par une telle brume sera affectée. La cible sera 5% plus difficile à toucher et par conséquent, les tirs de projectiles se font à -1 et les jets de protection à +1 (ou si aucun jet de protection n'est normalement autorisé, il est alors tout de même permis, avec seulement 5%[175] de chance de réussir dans ce cas là). La dissimulation dans l'ombre est 5% plus efficace sous la couverture d'un écran de *brume*. L'effet brumeux ne dure qu'un round. Il doit

[174] Pas réussi à traduire ce qui doit être un jeu de mots, comme « rhee-oh-stat ».
[175] 5% = un tirage de 20 avec 1d20.

être lancé sur une zone à moins de 1'' de l'illusionniste. Le cas échéant, les conditions atmosphériques dissiperont la brume – une bonne brise, de la pluie, etc. Un sort de *rafale de vent* dispersera immédiatement la *brume*. Cette illusion mineure ne peut pas être utilisée sous l'eau, mais elle peut être incantée et fonctionner à l'intérieur des limites d'un sort d'*eau aérée*. L'illusionniste fredonne une mélodie tandis que ses mains font une passe devant son corps pour effectuer cette illusion mineure.

ILLUSION EN DEUX DIMENSIONS (Illusion/Fantasme)

Zone d'effet : *2'' x 2''* Temps d'incantation : *1/6 segment*

Explication/Description : cette illusion mineure est semblable au sort de *force fantasmagorique* pour la plupart de ses aspects. L'illusionniste crée une illusion de ce qu'il veut, en deux dimensions, verticale. Un observateur situé à un angle de plus de 45° par rapport à son axe vertical ou horizontal se rendra immédiatement compte de sa nature illusoire. L'*illusion en deux-D* est dissipée par le toucher ou la magie (*dissipation de la magie* ou *dissipation des illusions*). Elle est invisible depuis le côté ou depuis l'arrière. Elle persiste tant que l'illusionniste se concentre dessus. Pour réaliser l'illusion mineure, l'incantateur doit prononcer une phrase descriptive de l'illusion tandis qu'il exécute un mouvement circulaire avec le poing fermé.

LUMIÈRES COLORÉES (Altération)

Zone d'effet : *Spéciale* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : quand ce tour mineur est utilisé, l'illusionniste crée un ou plusieurs globes de lumière pastel (cf. tour mineur *lumière bleue*). Un seul globe de 30 cm de diamètre peut être créé, 2 de 15 cm, 3 de 10 cm, ou 4 de 7,5 cm de diamètre. Le lanceur du tour mineur peut choisir n'importe quelle couleur pastel pour ces globes. Chacun d'entre eux éclairera dans un rayon de 5 fois son diamètre ; c'est-à-dire qu'un globe de 30 cm de diamètre illuminera une zone de 1,50 m de rayon, tandis qu'une sphère de 7,5 cm de lumière n'éclairera que sur un rayon de 37,5 cm. Tant que l'illusionniste se concentre sur les *lumières colorées*, le tour demeure actif. Le ou les globes reposent sur le lanceur du tour ou flottent à proximité de l'illusionniste, comme il le désire, dans la limite d'une portée de 1''. La lumière des globes n'est pas réfléchie au-delà de 1'' et ne peut donc pas être détectée à plus de 3''. L'infravision et l'ultravision ne sont pas affectées si la lumière est colorée en bleu pâle ou en rose, mais les autres teintes perturbent ces capacités visuelles. Les composantes verbales et somatiques sont les suivantes : l'incantateur doit énoncer la couleur et le nombre de globes désirés, puis prononcer un mot magique (« paull-man », « luna-r'tec », « phi-lips », etc.), tandis qu'il dirige les globes avec 1 ou 2 doigts.

MASQUE (Illusion/Fantasme)

Zone d'effet : *Une personne* Temps d'incantation : *1/6 segment*

Explication/Description : une illusion mineure de *masque* permet à l'illusionniste d'altérer son visage ou celui d'un autre sujet (humain, demi-humain ou humanoïde) qu'il choisit, au moyen d'une illusion. Les oreilles, les cheveux, la forme de la tête, les caractéristiques faciales et tous les autres aspects de l'apparence sont affectés. Le *masque* ne sera détectable que par un observateur le dévisageant minutieusement ou par une *détection des illusions*. L'effet dure 3-6 rounds. Le lanceur du sort touche son visage, pense à l'apparence désirée et prononce alors un mot décrivant le visage recherché.

MIRAGE (Illusion/Fantasme)

Zone d'effet : *2'' x 2''* Temps d'incantation : *½ segment*

Explication/Description : l'illusion mineure permet à son incantateur de faire paraitre une zone différente de ce qu'elle est. L'illusion mineure *mirage* crée une scène illusoire qui couvre la zone. La zone doit être relativement plate et vide et le *mirage* doit être un lieu existant réellement, que l'illusionniste a déjà vraiment observé. Un jet de protection contre les sorts est autorisé. Le tour mineur dure tant que l'illusionniste se concentre, bien qu'il y ait 5% de chance cumulative pour chaque round, qu'il vacille et révèle sa vraie nature. Toucher un *mirage* le dissipe instantanément, de même qu'une *dissipation des illusions* ou une *dissipation de la magie*. Le lanceur de l'illusion mineure doit prononcer un ou deux mots décrivant le *mirage* et exécuter alors une simple passe pour faire naître la magie. La concentration suffit ensuite pour maintenir le *mirage*.

PETIT ARC-EN-CIEL (Altération)

Zone d'effet : *Spéciale* Temps d'incantation : *1/3 segment*

Explication/Description : au moyen de cette illusion mineure, l'illusionniste crée un plan de couleurs pastel semblable à un arc-en-ciel. Cette bande de couleur de 9 m de long et de 30 cm de large peut être courbée pour prendre la forme d'un arc, rester un ruban, se tortiller et se tourner, etc. Dans tous les cas une des extrémités du *petit arc-en-ciel* doit se trouver à moins de 1'' de l'illusionniste quand l'illusion mineure est incantée. Les couleurs scintilleront légèrement et seront même visibles dans une obscurité totale (non magique). Si l'arc-en-ciel doit rester fixe, l'illusionniste peut s'en éloigner. Si l'arc-en-ciel doit bouger, l'illusionniste doit rester à moins de 1'' de lui et le contrôler avec des gestes de sa main. Le *petit arc-en-ciel* durera 1 round avant de décliner et de s'évanouir. Toutes les créatures ayant raté leur jet de protection contre les sorts regarderont l'arc-en-ciel pendant 1-4 segments, 2-5 si son incantateur le maintient en mouvement. Cette illusion mineure ne peut pas être utilisée sous l'eau, mais elle peut être incantée et fonctionner à l'intérieur des limites d'un sort d'*eau aérée*. La composante verbale est un mot de pouvoir qui est prononcé tandis que les doigts des deux mains forment une pyramide.

SORTS DE NIVEAU 1

APPARITION (Illusion/Fantasme)

Niveau : *1*	Composantes : *V, S*
Portée : *0*	Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Une créature à moins de 1'' de l'illusionniste*	

Explication/Description : un sort d'*apparition* permet à l'illusionniste de jouer sur les peurs naturelles de la créature ciblée de sorte qu'elle le perçoive comme quelqu'un ou quelque chose d'hostile. Même sans vraiment savoir ce que c'est, l'illusionniste a seulement besoin de s'avancer vers la victime, l'air menaçant, et si cette dernière rate son jet de protection, elle tournera alors les talons et s'enfuira aussi loin que possible dans la direction opposée à celle d'où vient l'illusionniste (cela agit en fait comme un *bâtonnet d'effroi*, sauf que les objets tenus en main ne sont pas lâchés). L'imagination de la créature lui donnera l'illusion d'être poursuivie, alors qu'en réalité le lanceur du sort ne le fait pas. Cependant, une fois le premier round passé, et pour chaque round qui suit, la créature est autorisée à effectuer un nouveau jet de protection avec un bonus de +1 cumulatif, et ceci jusqu'à ce qu'elle le réussisse et que le sort soit donc brisé. Dans tous les cas, ce sort ne fonctionne que sur des créatures ayant au moins 1 en intelligence.

ARMURE SPECTRALE (Altération - Illusion/Fantasme)

Niveau : *1*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une personne*	

Explication/Description : quand ce sort est incanté, l'illusionniste crée une armure de plate quasiment réelle. Cette armure semi-illusoire recouvre le bénéficiaire et lui apporte une réelle protection, à moins que l'adversaire ne refuse de croire en l'existence de l'armure (jet de protection contre les sorts) qu'une *dissipation des illusions* ou une *dissipation de la magie* ne soit lancée dessus, ou encore qu'une *baguette d'annulation* ne l'affecte. Tant qu'elle n'est pas dissipée ou qu' un adversaire qui n'y croirait pas n'a pas réussi son jet de protection, l'armure protège alors son porteur comme s'il s'agissait d'une armure de plate (CA3, et armure de type 3 aussi). Pour chaque niveau du lanceur de sort, l'*armure spectrale* absorbe 1 point des dégâts délivrés par un coup touchant une classe d'armure 3. Une fois que l'*armure spectrale* a absorbé autant de points de dégât que l'illusionniste a de niveaux, elle est dissipée et s'évanouit. Si le coup occasionnait plus de dommages que l'armure ne pouvait en encaisser, alors les dégâts supplémentaires affectent le bénéficiaire. De plus, l'*armure spectrale* offre un bonus de +1 pour les jets de protection contre toutes les formes d'attaques qui pourraient être modifiées par une armure magique. L'*armure spectrale* n'affecte en aucun cas le déplacement ou les capacités à lancer des sorts de son porteur. Elle n'est pas

sujette à l'attaque des monstres rouilleurs (et cela devrait d'ailleurs renforcer l'incrédulité d'un observateur). Le sort ne fonctionnera avec aucune autre forme de protection magique. La composante matérielle est une petite armure de plate en mithril (d'une valeur de 10 po) qui disparait quand le sort est lancé.

BRUITAGE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *1* — Composantes : *V, S*
Portée : *6'' + 1''/niveau* — Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *3 rounds/niveau* — Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Portée d'ouïe*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 2 de magicien *bruitage* (voir p.127).

CHANGEMENT D'APPARENCE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *1* — Composantes : *V, S*
Portée : *0* — Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *2d6 rounds + 2 rounds/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *L'illusionniste*

Explication/Description : ce sort permet à l'illusionniste d'altérer son apparence ou sa forme, vêtements et équipement compris, ce qui lui donne la possibilité d'apparaitre 30 cm plus grand ou plus petit ; maigre, gros, ou entre les deux ; humain, humanoïde, ou toute autre créature bipède de forme humaine. La durée est de 2 rounds par niveau du lanceur du sort plus un nombre aléatoire de 2 à 12 rounds, ce qui fait que l'illusionniste ne connait pas la durée exacte du sort.

DÉTECTION DE L'INVISIBILITÉ (Divination)

Niveau : *1* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''/niveau* — Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *5 rounds/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *1'' de large*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 2 de magicien *détection de l'invisibilité* (voir p.127).

DÉTECTION DES ILLUSIONS (Divination)

Niveau : *1* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* — Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *3 rounds + 2 rounds/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Champ visuel de 1'' de large, 1'' de long/niveau*

Explication/Description : grâce à ce sort, l'illusionniste est capable de voir et de reconnaitre une illusion pour ce qu'elle est réellement. Ce sort peut être utilisé pour permettre à d'autres créatures de constater qu'il existe une illusion. L'illusionniste doit toucher de ses deux mains la créature pendant que cette dernière regarde l'illusion. La composante matérielle est un morceau de cristal, de verre ou de mica, teinté en jaune.

FORCE FANTASMAGORIQUE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *1* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *6'' + 1 ''/niveau* — Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *36 m^2 + 9 m^2/niveau*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 3 de magicien *force fantasmagorique* (voir p.134).

HYPNOTISME (Enchantement/Charme)

Niveau : *1* — Composantes : *V, S*
Portée : *3''* — Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *1 round + 1 round/niveau* — Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *De 1 à 6 créatures*

Explication/Description : la gestuelle est les incantations de l'illusionniste font que les créatures affectées sont sujettes à une *suggestion* (voir le sort de niveau 3 de magicien p.137). Cette *suggestion* doit être faite après avoir lancé le sort *hypnotisme* ; la réussite ou l'échec du sort (indiquée selon le résultat du jet de protection) n'est connue qu'après avoir fait la *suggestion*. À noter que dans ce cas, la *suggestion* n'est pas un sort mais plutôt une incitation à exécuter l'ordre demande. Les créatures qui réussissent leur jet de protection ne sont pas hypnotisées.

JET DE COULEURS (Altération)

Niveau : *1* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''/niveau* — Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *1 segment* — Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Éventail de ½'' x 2'' x 2''*

Explication/Description : en lançant ce sort, l'illusionniste crée un jet de lumière vive qui jaillit de ses mains. De 1 à 6 créatures (1d6) se trouvant dans la zone d'effet du sort peuvent être affectées. Les créatures visées tombent inconscientes pour 2d4 rounds si leur niveau/DV est inférieur ou égal à celui de l'illusionniste ; elles sont aveuglées pour 1d4 rounds si elles ont 1 à 2 niveaux/DV de plus que l'illusionniste ; elles sont étourdies (comme avec le sort de niveau 7 de magicien *mot de pouvoir :* étourdissement – voir p.158) pour 2d4 segments si elles ont 3 niveaux/DV ou plus au dessus du niveau de l'illusionniste. Les créatures ayant un niveau supérieur à celui de l'illusionniste et celles qui ont 6 niveaux/DV ou plus ont droit à un jet de protection. Les composantes matérielles sont une pincée de sable ou de poudre de chacune de ces trois couleurs : rouge, jaune et bleu.

LECTURE DE LA MAGIE ILLUSOIRE (Divination) Réversible

Niveau : *1* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* — Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *2 rounds/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : ce sort est le même que le sort de niveau 1 de magicien *lecture de la magie*, sauf qu'il ne s'applique qu'aux sorts utilisables et utilisés par les illusionnistes, ainsi qu'aux autres inscriptions diverses rédigées par des illusionnistes avec une écriture propre à la magie illusoire.

LUMIÈRE (Altération)

Niveau : *1* — Composantes : *V, S*
Portée : *6''* — Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *1 tour/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Sphère de 2'' de rayon*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 1 de clerc *lumière* (voir p.77)[176].

LUMIÈRES DANSANTES (Altération)

Niveau : *1* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *4'' + 1''/niveau* — Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *2 rounds/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : ce sort est le même que le sort de niveau 1 de magicien *lumières dansantes* (voir p.124).

MUR DE BROUILLARD (Altération)

Niveau : *1* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *3''* — Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *2d4 rounds + 1 round/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

---

[176] Pour les interactions entre les sorts de lumières et ténèbres, voir la note relative au sort de niveau 1 de clerc *lumière* p.77.

Explication/Description : en lançant ce sort, l'illusionniste crée un mur de vapeurs épaisses là où il le désire, dans les limites de la portée du sort. Ce *mur de brouillard* restreint la vision (même l'infravision) à 60 cm. La zone d'effet est une forme cubique de 2'' d'arête par niveau du lanceur de sort. La fumée persiste pendant 3 rounds ou plus, sauf si elle est dissipée par un vent puissant (cf. *rafale de vent*). Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau. La composante matérielle est de la poudre de pois séchés.

ORBE CHROMATIQUE (Altération - Évocation)

Niveau : *1*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *0*	Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Une créature*	

Explication/Description : le sort d'*orbe chromatique* permet à l'illusionniste de faire apparaitre dans sa main un petit globe d'une certaine couleur et de le lancer vers n'importe quel adversaire choisi, à condition qu'il n'y ait pas d'obstacle entre l'illusionniste et la créature ciblée et que cette dernière se trouve à moins de 3'' (la distance la plus élevée à laquelle puisse être lancé un *orbe chromatique*). L'orbe est magique et peut même atteindre des créatures qui ne sont normalement touchées que par des armes +5, +4, etc. La résistance magique s'applique bien sûr à ce sort. À une distance de 1'' ou moins, il y un bonus de +3 pour toucher. Au-dessus de 1'' et jusqu'à 2'', le bonus est de +2, et +1 au-dessus de 2'' et jusqu'à 3'' (portée maximale). Si un *orbe chromatique* rate sa cible, il se dissipe sans aucun effet. La couleur du globe détermine son effet quand une victime est atteinte. Les illusionnistes de bas niveau sont restreints dans le choix de la couleur de l'orbe et des effets liés. Par contre, à partir du niveau 2 et au-delà, rien n'empêche un illusionniste d'utiliser les couleurs disponibles aux niveaux inférieurs au sien. Les couleurs et les effets sont énumérés dans la table ci-dessous.

Niveau minimum de l'illusionniste	Couleur de l'orbe généré	Points de dégât	Pouvoirs spéciaux
1er	Perle	1-4	Lumière[1]
2ème	Rubis	1-6	Chaleur[2]
3ème	Flamme	1-8	Feu[3]
4ème	Ambre	1-10	Cécité[4]
5ème	Émeraude	1-12	Nuage puant[5]
6ème	Turquoise	2-16	Magnétisme[6]
7ème	Saphir	2-8	Paralysie[7]
10ème	Améthyste	(ralentissement)	Pétrification[8]
12ème	Cendre	(paralysie)	Mort[9]

Notes sur les pouvoirs spéciaux :

1 : la lumière équivaut à celle d'un sort de *lumière* et persistera pendant 1 round/niveau de l'illusionniste. Toute cible de l'orbe ayant raté son jet de protection contre les sorts sera aveuglée durant toute cette durée.

2 : la chaleur de l'orbe rubis fera fondre jusqu'à 1 m^3 de glace et une créature ayant raté son jet de protection contre les sorts perdra 1 point de force et 1 point de dextérité (c.-à-d. -1 au toucher et -1 à la CA) pendant tout le round suivant l'impact de l'orbe.

3 : le feu de l'orbe enflammera tous les combustibles dans un rayon de 30 cm autour de la cible, et à moins que cette dernière ne réussisse un jet de protection contre les sorts, elle subira en plus 2 points de dégâts dus au feu (à moins qu'elle ne soit protégée contre le feu par des moyens magiques ou naturels).

4 : la cible souffrira de cécité pendant 5-8 rounds, à moins qu'elle ne réussisse un jet de protection contre les sorts (*guérison de la cécité* ou *dissipation de la magie* annulent cet effet).

5 : un *nuage puant* magique de 1,5 m de rayon (autour de la cible) se crée si l'orbe a touché sa cible. Cette dernière devra réussir un jet de protection contre le poison ou être sans défense pour 1d4+1 rounds ; en cas de réussite, elle sera quand même sans défense tant qu'elle n'aura pas quitté la zone du nuage (cf. sort de magicien *nuage puant* p.130 pour plus de détails).

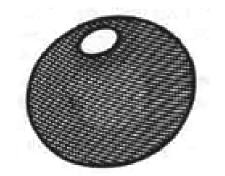
6 : l'orbe turquoise inflige des dommages électriques, et si la cible porte du métal ferreux, elle sera magnétisée pendant 3-12 rounds à moins qu'elle ne réussisse un jet de protection contre les sorts. Le métal aimanté attirera les autres objets en métal aimanté qui resteront collés, tandis que ceux en métal ferreux non aimanté adhèreront aussi mais pourront être facilement décollés.

7 : à moins qu'un jet de protection contre la paralysie ne soit réussi, la créature ciblée restera paralysée pendant 5-20 rounds.

8 : la créature atteinte sera transformée en pierre à moins qu'elle ne réussisse un jet de protection contre la pétrification, auquel cas elle ne sera que ralentie pendant 2-8 rounds (cf. sort de *ralentissement* p.136).

9 : la créature atteinte mourra à moins qu'elle ne réussisse un jet de protection contre la mort magique, auquel cas elle ne sera alors que paralysée durant 2-5 rounds.

La composante matérielle du sort est une gemme de la couleur appropriée ou une gemme cristalline claire (comme un diamant). La gemme peut ne valoir que 50 po, du moment que sa couleur est appropriée.



RÉFLEXION DES REGARDS (Altération)

Niveau : *1*	Composantes : *V, S*
Portée : *0*	Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *1 round*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : ce sort crée une surface semblable à un miroir devant l'illusionniste. Toute attaque par regard (méduse, basilic, etc.) sera réfléchie sur la créature si cette dernière regarde le lanceur de sort. La créature a cependant droit à un jet de protection pour éviter les effets de son attaque réfléchie[177].

TÉNÈBRES (Altération)

Niveau : *1*	Composantes : *V, S*
Portée : *1''/niveau*	Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *2d4 rounds + 1 round/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Sphère de 5 m de rayon*	

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 2 de magicien *ténèbres sur 5 mètres* (voir p.132)[178].

SORTS DE NIVEAU 2

AUTO-ALTÉRATION (Altération – Illusion/Fantasme)

Niveau : *2*	Composantes : *V, S*
Portée : *0*	Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *3-12 rounds +2 rounds/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *L'illusionniste*	

Explication/Description : une fois lancé, ce sort permet à l'illusionniste d'altérer sa personne à la manière d'un sort d'*autométamorphose*. Cependant, *auto-altération* ne permet un changement que quasi-réel, ainsi la taille peut-elle être modifiée de plus ou moins 50%. Si la forme choisie a des ailes, l'illusionniste peut vraiment voler, mais seulement au quart de la vitesse de la créature et avec une perte de deux classes de manœuvrabilité (jusqu'à un

[177] La description de ce sort manque de précision. Quelle est la taille de cette surface ? Disons de la taille du visage de l'illusionniste. L'illusionniste voit-il au travers ? Pourquoi pas ? Bref, le MD devra définir le fonctionnement du sort.

[178] Pour les interactions entre les sorts de lumières et ténèbres, voir la note relative au sort de niveau 1 de clerc *lumière* p.77.

minimum de « E »). Si la forme a des ouïes, il peut respirer sous l'eau tant que dure le sort. L'utilisation d'un sort d'*auto-altération* pour se changer en une grande créature ne permet pas d'attaques ou de dégâts supplémentaires, à moins que l'illusionniste ne soit habitué[179] à cette forme.

BOUCHE MAGIQUE (Altération)

Niveau : *2* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *Spéciale* — Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Un objet*

Explication/Description : ce sort est le même que le sort de niveau 2 de magicien *bouche magique* (voir p.127).

CÉCITÉ (Illusion/Fantasme)

Niveau : *2* — Composantes : *V*
Portée : *3''* — Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Une créature*

Explication/Description : ce sort rend la créature affectée aveugle ; elle ne voit plus que du gris. Les divers sorts de *soins* ne peuvent rien contre une *cécité* ; seule une *dissipation de la magie* ou l'annulation par l'illusionniste en personne peuvent dissiper ce sort[180]. Si la créature réussit son jet de protection, le sort n'a pas d'effet.

DÉSINFORMATION (Illusion/Fantasme)

Niveau : *2* — Composantes : *V, S*
Portée : *3''* — Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *1 round/niveau* — Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : avec ce sort, l'illusionniste fausse les informations des sorts de détection : *détection des charmes, détection du mal, détection de l'invisibilité, détection des mensonges, détection de la magie, détection d'un déguisement, détection de la vie* et *détection des pièges sylvestres*. L'utilisation d'un de ces sorts pendant une *désinformation* donnera des informations fausses ou inversera l'information dans le cas d'une détection du mal ou des mensonges. L'illusionniste dirige son sort sur la personne ou l'objet sujet à la détection et si le lanceur du sort de détection rate son jet de protection[181], le sort de *désinformation* est effectif.

DÉTECTION DE LA MAGIE (Divination)

Niveau : *2* — Composantes : *V, S*
Portée : *0* — Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *2 rounds/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *1'' de large, 6'' de long*

Explication/Description : ce sort est semblable aux sorts de niveau 1 de clerc *détection de la magie* (voir p.76)[182].

FASCINATION (Illusion/Fantasme)

Niveau : *2* — Composantes : *V, S*
Portée : *3''* — Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Une créature*

Explication/Description : à l'aide de ce sort, l'illusionniste tente de captiver l'attention de la créature ciblée et de gagner son amitié, son amour et/ou son obéissance. Le sort crée une illusion autour de l'illusionniste qui le fait paraitre, aux yeux de la victime, comme un compagnon à qui elle fait confiance ou qu'elle désire. À moins qu'elle ne réussisse un jet de protection contre les sorts, la victime suivra l'illusionniste où qu'il aille du moment que cela ne met pas sa vie en danger ni ne porte préjudice sa sécurité. Si l'illusionniste est capable de converser avec la créature *fascinée*, cette dernière lui obéira aussi longtemps qu'un tirage de 3d6 (qui sera effectué à chaque ordre) n'excédera pas le score de charisme[183] de l'illusionniste. (Les requêtes qui vont manifestement à l'encontre des intérêts de la créature ajoutent +1 au tirage, et les plus irraisonnables ou dangereuses d'entre elles ajoutent de +2 à +6 au tirage). Le sort est brisé dès que le score de charisme est dépassé, et la victime sera alors certainement très en colère et même haineuse. Les créatures normales avec une intelligence animale ne restent *fascinées* que pour une courte période de temps (1-4 jours), mais si l'illusionniste prend soin de bien traiter la victime, en étant attentif à ses besoins et en la nourrissant, il y a 2% de chance par point de charisme de l'illusionniste que le sujet choisisse volontairement de le suivre et de lui apporter son aide amicale. Sinon, cette créature attaquera (si l'illusionniste ne s'en occupait pas bien) ou fuira (si l'illusionniste faisait attention à elle) quand le sort prendra fin. Les créatures non intelligentes ne sont pas affectées par un sort de *fascination* (cf. *charme-personnes*).

FORCE FANTASMAGORIQUE AMÉLIORÉE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *2* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *6'' + 1''/niveau* — Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *36 m^2 + 9m^2/niveau*

Explication/Description : excepté ci-dessus et les précisions ci-dessous, ce sort est le même que le sort de niveau 3 de magicien *force fantasmagorique* (voir p.134). L'illusionniste peut maintenir l'illusion avec un minimum de concentration ; il peut se déplacer à la moitié de sa vitesse normale mais ne peut lancer aucun sort. Le lanceur de sort peut inclure des bruits mineurs à l'illusion, mais en aucun cas des paroles compréhensibles. Cette illusion persiste pendant 2 rounds après que l'illusionniste ait cessé de se concentrer.

IMAGE MIROIR (Illusion/Fantasme)

Niveau : *2* — Composantes : *V, S*
Portée : *0* — Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *3 rounds/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *1,80 m de rayon autour du lanceur de sort*

Explication/Description : excepté ci-dessus et le fait que de 2 à 5 sosies (1d4+1) apparaissent, ce sort est le même que le sort de niveau 2 de magicien *image miroir* (voir p.129).

INVISIBILITÉ (Illusion/Fantasme)

Niveau : *2* — Composantes : *V, S*
Portée : *Au toucher* — Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Créature touchée*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 2 de magicien *invisibilité* (voir p.129).

MOTIF HYPNOTIQUE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *2* — Composantes : *S, M*
Portée : *0* — Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Surface carrée de 3'' x 3''*

[179] Le MD doit être vigilant quant à la définition du terme *habitué* et rester strict avec le joueur. Il ne s'agit après tout que d'un sort de niveau 2.
[180] Étant donné qu'il ne s'agit que d'une illusion et non d'une maladie même magiquement causée et que le descriptif précise les conditions d'annulation, j'aurais tendance à dire que *guérison de la cécité* ne fonctionnera pas.
[181] Si la victime du sort de *désinformation* est un personnage joueur, le MD devra faire le jet de protection en secret pour ne pas mettre la puce à l'oreille du joueur.
[182] La finesse de la détection est la même que celle du sort de clerc (moins performante que celle du magicien ou même du druide).
[183] Dans le texte en VO, il s'agit de *comeliness* (beauté), la nouvelle caractéristique introduite dans l'Unearthed Arcana et que j'ai choisi d'ignorer pour les raisons précédemment expliquées. Pour ceux qui désireraient utiliser la caractéristique beauté, ils la trouveront en annexe de ce livre dans le Complément IV p.205 ; il leur suffira alors de remplacer *charisme* par *beauté* dans le descriptif de ce sort.

Explication/Description : quand l'illusionniste lance ce sort, il crée un jeu de formes colorées, mouvantes et tournoyantes dans l'air. Les créatures qui regardent ces formes et qui ont raté leur jet de protection sont fascinées et continuent de fixer ce motif aussi longtemps que l'illusionniste le maintient dans l'air. Le lanceur du sort peut hypnotiser un maximum de 24 DV (ou niveaux), c'est-à-dire 24 créatures avec 1DV chacune, 12 créatures avec 2DV chacune, etc. Toutes les créatures doivent se trouver dans la zone d'effet et chacune a droit à un jet de protection. L'illusionniste n'a pas besoin de parler, mais il doit faire des gestes appropriés en même temps qu'il doit tenir un bâtonnet d'encens allumé ou une baguette de cristal remplie de matières phosphorescentes.

NAPPE DE BROUILLARD (Altération)

Niveau : *2* — Composantes : *V, S*
Portée : *1''* — Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *4 rounds + 1 round/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Nuage de 4'' de large, 2'' de haut et 2'' de profondeur*

Explication/Description : une *nappe de brouillard* est une masse mouvante de vapeurs brumeuses, similaire en apparence à un *nuage létal* (voir p.147), de couleur verdâtre. L'illusionniste peut faire bouger cette *nappe de brouillard* à la vitesse de 1'' par round. Malgré l'apparence dangereuse de cette nappe ressemblant à celle d'un *nuage létal*, elle ne fait qu'obstruer la vision, comme un *mur de brouillard*. Une *nappe de brouillard* est dissipée par une *rafale de vent* en un round.

SURDITÉ (Illusion/Fantasme)

Niveau : *2* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *6''* — Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Une créature*

Explication/Description : ce sort provoque la surdité totale de la créature qui rate son jet de protection (cf. *cécité* p.172). Cette *surdité* ne peut être dissipée qu'à l'aide d'une *dissipation de la magie* ou par le lanceur de sort en personne. Si la créature réussit son jet de protection, le sort n'a pas d'effet. La composante matérielle est de la cire d'abeille.

TROUBLE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *2* — Composantes : *V, S*
Portée : *0* — Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *3 rounds + 1 round/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *L'illusionniste*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, la silhouette de l'illusionniste devient floue, mouvante et ondulante. Ce phénomène fait que les attaques par projectiles ainsi qu'en mêlée subissent un malus de -4 à la première attaque et de -2 sur les suivantes ; d'autre part, l'illusionniste obtient un bonus de +1 sur ses jets de protection contre toute attaque magique directement dirigée contre lui.



ULTRAVISION (Altération)

Niveau : *2* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* — Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *6 tours + 1 tour/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Créature touchée*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est essentiellement le même que le sort de niveau 4 de magicien *ultravision* (voir p.143). À noter qu'en plus, les créatures avec une intelligence élevée peuvent être capables de détecter des créatures invisibles en utilisant l'ultravision, que cette invisibilité soit naturelle ou magiquement conférée. La composante matérielle pour la version illusionniste du sort est de la poudre d'extrait de carottes.

VENT DE MURMURES (Altération - Illusion/Fantasme)

Niveau : *2* — Composantes : *V, S*
Portée : *Spéciale* — Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *60 cm de rayon*

Explication/Description : grâce à ce sort, l'illusionniste est capable d'envoyer un message ou de créer un effet sonore. Le *vent de murmures* peut être préparé de façon à parcourir, et ce pour chaque niveau d'expérience que possède l'illusionniste, soit 3 m en intérieur, ou soit 1,6 km en extérieur. Ainsi, un illusionniste de 3ème niveau pourrait faire porter le sort jusqu'à 9 m dans un tunnel ou aussi loin que 4,8 km en extérieur. Le *vent de murmures* sera aussi discret et léger qu'un zéphyr jusqu'à ce qu'il atteigne l'objectif souhaité par le lanceur du sort. Il délivrera alors son message en le murmurant doucement ou émettra un son, ceci pour une durée allant jusqu'à deux segments. La magie du sort s'arrêtera alors et s'évanouira – de même si le destinataire est hors de portée, si plus deux heures se sont écoulées ou si le sort est magiquement dissipé. L'illusionniste peut concevoir son sort pour qu'il porte un message ayant jusqu'à 12 mots ou qu'il émette un bruit ou un son de 12 secondes ou simplement faire passer le *vent de murmures* pour un faible souffle d'air produisant un son sussurrant. Il peut faire se mouvoir le *vent de murmures* aussi lentement que 1'' par round ou aussi rapidement que 20'' par round (ou toute autre vitesse intermédiaire). Quand le sort atteint son objectif, il tourbillonne et reste en place pendant les 2 segments complets nécessaires à la délivrance du message ou à l'émission du bruit, quelle qu'ait été sa vitesse auparavant. Sur le même principe qu'une *bouche magique*, aucun sort ne peut être incanté au travers d'un *vent de murmures*. Ce sort ne peut normalement pas être utilisé sous l'eau, mais il peut être incanté et fonctionner à l'intérieur des limites d'un sort d'*eau aérée*.

VENTRILOQUIE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *2* — Composantes : *V, M*
Portée : *1''/niveau ; 9'' maximum* — Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *4 rounds + 1 round/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Un objet*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 1 de magicien *ventriloquie* (voir p.127).

SORTS DE NIVEAU 3

CORDE ENCHANTÉE (Altération)

Niveau : *3* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* — Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : 2 *tours/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : ce sort est le même que le sort de niveau 2 de magicien *corde enchantée* (voir p.127).

DISSIPATION DES ILLUSIONS (Abjuration)

Niveau : *3* — Composantes : *V, S*
Portée : *1''/niveau* — Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *Permanente* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : avec ce sort, l'illusionniste peut annuler toute *force fantasmagorique*, renforcée ou non par un *bruitage*, lancée par un non-illusionniste. Il peut aussi dissiper tout sort d'illusion/fantasme lancé par un autre illusionniste, avec cette fois la même chance que pour une *dissipation de la magie* (voir p.83), c'est-à-dire une chance de base de 50% ajustée de 2%

en moins ou 5% en plus pour chaque niveau de différence inférieure ou supérieure de l'illusionniste qui lance la dissipation par rapport à l'illusionniste qui a créé l'illusion.

ÉCRITURE ILLUSOIRE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *3* Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* Temps d'incantation : *Spécial*
Durée : *Permanente* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Créature lisant l'écrit*

Explication/Description : ce sort permet à l'illusionniste d'écrire des instructions ou d'autres informations sur un parchemin, du papier, de la peau, etc. Cet écrit semble être une sorte d'écrit magique ou étranger. Seule la personne (ou la classe de personnage, ou autre) que l'illusionniste autorise à lire pourra le faire, bien qu'un autre illusionniste puisse reconnaître l'écrit pour ce qu'il est réellement. Toute autre créature essayant de le lire sera sujette à une *confusion* (voir p.110) pour 5d4 tours, moins 1 tour par niveau d'expérience du lecteur. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau. La composante matérielle de ce sort est une encre à base de plomb fabriquée par un alchimiste. Le prix de cette encre varie entre 100 et 400 po, sans compter la rémunération de l'alchimiste (100 po).

EFFROI (Illusion/Fantasme)

Niveau : *3* Composantes : *V, S*
Portée : *0* Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *Spéciale* Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Cône de 6'' de long, ½'' à la base et 3'' de large à l'extrémité*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 4 de magicien *effroi* (voir p.140).

FORCE SPECTRALE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *3* Composantes : *V, S, M*
Portée : *6'' + 1''/niveau* Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *Spéciale* Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *36 m^2 + 9 m^2/niveau*

Explication/Description : ce sort crée une illusion dans laquelle les sons, les odeurs et même la température sont présents. Mis à part ça, ce sort est similaire au sort *force fantasmagorique améliorée* de niveau 2 (voir p.172). Cette illusion persistera pendant 3 rounds après que l'illusionniste ait cessé de se concentrer.

FORME ECTOPLASMIQUE (Altération - Illusion/Fantasme)

Niveau : *3* Composantes : *S, M*
Portée : *0* Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *2 rounds/niveau* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *L'illusionniste*

Explication/Description : quand ce sort est incanté, l'illusionniste et tout son équipement deviennent immatériels. Le lanceur du sort ne peut être touché que par des armes +1 ou mieux, ou par des créatures capables d'une manière ou d'une autre d'affecter ceux qui ne sont touchés que par des armes magiques. La plupart des morts-vivants ignoreront un individu sous *forme ectoplasmique*, le prenant pour un spectre ou une âme en peine, bien qu'une liche ou un mort-vivant « spécial » puisse cependant effectuer un jet de protection contre les sorts à -4 pour reconnaitre l'enchantement. L'illusionniste sera capable de traverser de petits trous ou d'étroites ouvertures, et même des fissures, avec tous les vêtements et l'équipement qu'il porte ainsi que ce qu'il tient dans ses mains, et ceci tant que dure le sort. Aucune forme d'attaque n'est possible sous la *forme ectoplasmique*, sauf contre les créatures qui existent sur le Plan Éthéré, sur lequel toutes les attaques (dans les deux sens !) peuvent être effectuées normalement. *Dissipation de la magie* et *dissipation des illusions* sont les seuls moyens de forcer un illusionniste sous *forme ectoplasmique* à reprendre sa forme normale. Le lanceur du sort peut quand à lui reprendre sa forme normale quand il le désire, mais ceci met alors fin au sort. Les composantes matérielles de ce sort sont un morceau de gaze et une volute de fumée.

INVISIBILITÉ SUR 3 MÈTRES (Illusion/Fantasme)

Niveau : *3* Composantes : *V, S*
Portée : *Au toucher* Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *Spéciale* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *3 m de rayon autour de la créature touchée*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 3 de magicien *invisibilité sur 3 mètres* (voir p.135). Voir aussi le sort de magicien de niveau 2 *invisibilité* (p.129).

LUMIÈRE ÉTERNELLE (Altération)

Niveau : *3* Composantes : *V, S*
Portée : *6''* Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *Permanente* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Sphère de 6'' de rayon*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 3 de clerc *lumière éternelle* (voir p.84)[184]. Note : sort non réversible.

MONTURE FANTÔME (Conjuration/Appel - Illusion/Fantasme)

Niveau : *3* Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher* Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *6 tours/niveau* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : quand ce sort est incanté, l'illusionniste crée une monture quasiment réelle, semblable à un cheval. Cette créature ne peut être chevauchée que par l'illusionniste qui l'a créé, ou par n'importe quelle personne pour laquelle l'illusionniste a spécialement créé la monture. Toutes les *montures fantômes* ont la tête et le corps noirs, avec une crinière et une queue grises et des sabots immatériels de couleur fumée qui, du fait de leur consistance vaporeuse, ne produisent absolument aucun son. Leurs yeux sont d'une couleur laiteuse. Elles ne combattent pas, et tous les animaux normaux préfèrent d'ailleurs les éviter : seuls les monstres peuvent éventuellement les attaquer. Si plus de 12 points de dégâts sont infligés à une telle monture, le sort est dissipé et la *monture fantôme* disparait. Une *monture fantôme* se déplace à une vitesse maximale de 4'' par niveau de l'illusionniste. Elle apparait équipée d'une selle, d'un mors et d'une bride, mais ne peut pas porter de sacoche de selle ou autre – seulement son cavalier et ce qu'il porte sur lui. Ces montures obtiennent certains pouvoirs en fonction du niveau de l'illusionniste qui les crée.

> 8ème niveau : capacité de passer sur des sols sablonneux, boueux ou même marécageux sans difficulté.
>
> 10ème niveau : capacité de marcher sur l'eau comme s'il s'agissait d'un sol ferme et sec.
>
> 12ème niveau : capacité de marcher sur l'air comme s'il s'agissait d'une surface solide, ainsi les crevasses, failles et autres précipices peuvent être traversés sans pont. À noter cependant que la monture ne peut en aucun cas décoller et voler.
>
> 14ème niveau : capacité de se déplacer comme un pégase.

Utilisé sous l'eau, le sort produira une *monture fantôme* avec la forme d'un hippocampe noir aux écailles gris argent. L'hippocampe ne gagne pas les capacités spéciales de déplacement ou de vol, mais bénéficie tout de même de la vitesse de 4'' par niveau de l'illusionniste et des autres caractéristiques décrites. La composante matérielle de ce sort est un petit fer à cheval en argent.



[184] Pour les interactions entre les sorts de lumières et ténèbres, voir la note relative au sort de niveau 1 de clerc *lumière* p.77.

NON-DÉTECTION (Abjuration)

Niveau : *3* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* — Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *1 tour/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *1,50 m de rayon autour du lanceur de sort*

Explication/Description : en lançant ce sort, l'illusionniste se rend indétectable aux effets des sorts de divination, comme par exemple les sorts de *clairaudience*, *clairvoyance*, les sorts de détection et le sort *ESP*, les sorts ayant les effets d'une *boule de cristal* (*bénitier magique* par exemple). Il est aussi protégé des détections par *boule de cristal* et *médaillon d'ESP*. La composante matérielle est une pincée de poudre de diamant.

PARALYSIE MUSCULAIRE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *3* — Composantes : *V, S*
Portée : *1''/niveau* — Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *2'' x 2''*

Explication/Description : ce sort permet à l'illusionniste de créer une paralysie musculaire illusoire chez les créatures dont les dés de vie n'excèdent pas le double du niveau du lanceur de sort. Si les créatures ratent leur jet de protection, elles sont paralysées et seul l'illusionniste peut mettre fin à cet état, ainsi que les sorts[185] *dissipation de la magie* et *dissipation des illusions*.

SUGGESTION (Enchantement/Charme)

Niveau : *3* — Composantes : *V, M*
Portée : *3''* — Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *4 tours + 4 tours/niveau* — Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Une créature*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 3 de magicien *suggestion* (voir p.137).

TÉNÈBRES ÉTERNELLES (Altération)

Niveau : *3* — Composantes : *V, M*
Portée : *6''* — Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *Permanente* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Sphère de 3'' de rayon*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, l'illusionniste crée un globe d'obscurité impénétrable. Les effets de cette obscurité, ainsi que les composantes matérielles, sont les mêmes que pour le sort de niveau 2 de magicien *ténèbres sur 5 m* (voir p.132)[186]. Voir aussi *lumière éternelle* (p.82).

TERRAIN HALLUCINATOIRE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *3* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *2'' + 2''/niveau* — Temps d'incantation : *5 rounds*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *4'' x 4'' + 1'' x 1''/niveau*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 4 de magicien *terrain hallucinatoire* (voir p.143).

TROMPERIE (Altération)

Niveau : *3* — Composantes : *V, S*
Portée : *0* — Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *1 tour/niveau* — Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *L'illusionniste*

Explication/Description : ce sort permet à l'illusionniste de remplacer l'aura de son alignement par celle de n'importe créature se trouvant dans un rayon de 3'', à condition que ladite créature ait une intelligence plus élevée qu'animale pour que le sort puisse fonctionner. La créature choisie conserve son alignement d'origine. Toute tentative de *perception des alignements* ne révèlera que l'aura (l'alignement de la créature) que l'illusionniste aura choisi d'assumer. Une *détection du bien* ou *une détection du mal* ne détectera que l'aura substituée (celle de la créature). En cas de *détection de la magie*, seule la créature dont l'aura a été copiée irradiera la magie, mais pas l'illusionniste. Mais si la *détection de la magie* est effectuée par la créature dont l'aura a été copiée, alors l'illusionniste irradiera la magie. Si la *tromperie* est utilisée en conjonction avec un sort de *changement d'apparence* ou d'*auto-altération*, la véritable classe de l'illusionniste pourra alors être totalement masquée et il apparaitra comme appartenant à n'importe quelle autre classe qu'il aura choisit, car le jet de protection contre les sorts ne s'applique que pour le transfert d'aura.

VENT SPECTRAL (Altération - Illusion/Fantasme)

Niveau : *3* — Composantes : *V, S*
Portée : *1''/niveau* — Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *1 round/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *passage de 1'' de large*

Explication/Description : quand ce sort est utilisé, l'illusionniste crée un vent qui ne peut être ni vu ni senti. Ce déplacement d'air, cependant, permet de faire se déplacer des objets légers devant lui, de faire voleter des draps ou des tentures, de faire claquer les vêtements flottants (comme des manteaux ou des capes), de souffler des feux, et de déplacer des nuages de substance gazeuse (comme un *mur de brouillard*, une *nappe de brouillard*, un *nuage létal*, etc.). Le vent créé se déplace dans la direction indiquée par l'illusionniste, ses effets opérant progressivement le long d'un passage de 1'' de large, à une vitesse de 1'' par round ; les effets persistent pour toute la durée du passage. Par exemple, le sort pourrait ainsi être employé pour déplacer plusieurs bateaux à voile, mais le premier affecté par le vent serait aussi celui qui se déplacerait le plus loin. Ce sort ne peut normalement pas être utilisé sous l'eau, mais il peut être incanté et fonctionner à l'intérieur des limites d'un sort d'*eau aérée*.

SORTS DE NIVEAU 4

BROUILLARD DENSE (Altération)

Niveau : *4* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *3''* — Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *2-8 rounds + 1 round/niveau* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Cube de 2'' d'arête/niveau*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, l'illusionniste crée une zone de brouillard similaire à l'effet d'un *mur de brouillard*. Cependant, bien que les vapeurs flottent et se comportent en grande partie comme celles d'un *mur de brouillard*, seul un vent très fort peut les déplacer, et toute créature qui essaye de traverser cette zone sera ralentie à la vitesse de 30 cm pour 1'' de déplacement normal. Un sort de *rafale de vent* ne peut pas l'affecter. Une *boule de feu*, un *pilier de feu* ou un *mur de feu* consument un *brouillard dense* en un seul round. Ce sort ne peut normalement pas être utilisé sous l'eau, mais il peut être incanté et fonctionner à l'intérieur des limites d'un sort d'*eau aérée*. Les composantes matérielles pour ce sort sont une pincée de poudre de pois séchés combinée avec de la poudre de sabot d'animal.

CONFUSION (Enchantement/Charme)

Niveau : *4* — Composantes : *V, S, M*
Portée : *8''* — Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *1 round/niveau* — Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *4'' x 4'' maximum*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 4 de magicien *confusion* (voir p.139). Voir aussi le sort de niveau 7 de druide *confusion* (p.110).

---

[185] Cette paralysie étant illusoire, le MD peut tout à fait considérer que *délivrance de la paralysie* ne l'annule pas.
[186] Pour les interactions entre les sorts de lumières et ténèbres, voir la note relative au sort de niveau 1 de clerc *lumière* p.77.

CRÉATION MINEURE (Altération)

Niveau : *4*
Portée : *Au toucher*
Durée : *6 tours/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort permet à l'illusionniste de créer un objet non-vivant, de nature végétale : corde, bois, etc. Le volume maximum est de 27 dm^3 par niveau du lanceur de sort. (cf. **Manuel des Monstres** : *Djinn*). Le lanceur de sort doit posséder un tout petit morceau de la même matière que l'objet à créer.

DISSIPATION DE L'ÉPUISEMENT (Illusion/Fantasme)

Niveau : *4*
Portée : *Au toucher*
Durée : *3 tours/niveau*
Zone d'effet : *De 1 à 4 personnes*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, l'illusionniste peut restaurer 50% des points de vie perdus à toutes les personnes qu'il touche (humain, demi-humains et humanoïde) pendant le round de lancement du sort, avec un maximum de 4 personnes. Le sortilège fait croire à la personne affectée qu'elle se sent bien et en forme ; elle ressent un regain de vigueur. Mais quand la durée du sort expire, les points de vie reviennent au niveau précédant le lancement du sort[187]. D'autre part, une *dissipation de l'épuisement* permet à la personne affectée de bouger 2 fois plus vite pendant un round par tour (cf. sort *rapidité* p.137)[188].

DISSIPATION DE LA MAGIE (Abjuration)

Niveau : *4*
Portée : *9''*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Cube de 3'' d'arête*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est essentiellement le même que le sort de niveau 3 de clerc *dissipation de la magie* (voir p.83), sauf qu'un illusionniste lance le sort comme s'il était 2 niveaux au dessous de son niveau réel, c'est-à-dire qu'un illusionniste de niveau 9 incantera une *dissipation de la magie* comme s'il était du niveau 7.

ÉMOTION (Enchantement/Charme)

Niveau : *4*
Portée : *1''/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *4'' x 4''*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, l'illusionniste peut faire naître, au choix, une de ces 4 émotions :

1. *Effroi* — Les effets sont identiques à ceux du sort du même nom. Mais ce n'est pas une illusion et le jet de protection se fait à -2. Cette émotion annule ou est annulée par l'émotion *rage*.
2. *Haine* — La *haine* augmente le moral des bénéficiaires. Les tirages des jets de protection, de toucher et de dégâts obtiennent un bonus de +2. Cette émotion annule ou est annulée par *désespoir*.
3. *Désespoir* — Les effets sont les mêmes que ceux du *symbole désespoir* (voir p.96). Cette émotion annule ou est annulée par *haine*.
4. *Rage* — La *rage* rend la victime berserk. Les tirages de toucher se font à +1, les dégâts à +3 et les points de vie augmentent temporairement de 5 points. Le destinataire du sort combat sans bouclier et sans se préoccuper de sa propre vie. Cette émotion annule ou est annulée par *effroi*.

Les effets du sort persistent tant que l'illusionniste se concentre sur l'*émotion* choisie.

EMPLACEMENT VACANT (Altération – Illusion/Fantasme)

Niveau : *4*
Portée : *1''/niveau*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *1'' de rayon/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand le sort d'*emplacement vacant* est lancé, l'illusionniste fait paraître une zone comme étant vide, négligée et inutilisée. Ceux qui observent la zone verront de la poussière sur le sol, des toiles d'araignées, de la saleté ou n'importe quel autre état caractéristique d'un endroit abandonné depuis longtemps. S'ils traversent la zone d'effet du sort, ils sembleront laisser des traces, arracher les toiles d'araignées et ainsi de suite. À moins qu'ils n'entrent en contact avec un objet masqué par le sort, l'endroit semblera totalement vide. Effleurer simplement un objet rendu invisible ne perturbera pas le sort d'*emplacement vacant*, et seul un contact direct et franc contre un tel objet offrira une chance de remarquer que tout n'est pas comme il le parait. Le sort est une très puissante combinaison d'invisibilité et d'illusion avancées, mais elle ne peut cacher que les objets non vivants. Les choses vivantes ne seront pas invisibles, mais leur présence ne perturbera cependant pas le sort. Une créature sujette au sort et qui entre franchement en contact avec un objet invisible ne sera capable de percer l'illusion que si elle découvre plusieurs autres objets qu'elle ne peut pas « voir »; elle est alors autorisée à effectuer un jet de protection contre les sorts. Un échec indique qu'elle croit que les objets sont seulement invisibles. Un sort de *dissipation des illusions* ou de *dissipation de la magie* annulera le sort et la zone pourra ainsi être vue comme elle l'est en réalité. Une *vision réelle*, une *gemme de vision* et des effets similaires peuvent révéler la supercherie, mais une *détection de l'invisibilité* ne le peut pas. L'illusionniste doit avoir un carré de fine soie noire pour réaliser ce sort. Cette composante matérielle doit avoir une valeur d'au moins 100 po.

INVISIBILITÉ AMÉLIORÉE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *4*
Portée : *Au toucher*
Durée : *4 rounds + 1 round/niveau*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est similaire au sort d'*invisibilité*, mais le bénéficiaire peut attaquer, que ce soit par projectile, en mêlée ou en lançant des sorts, tout en restant invisible. Cependant, il y a parfois dans ces cas là une légère distorsion de la lumière, des signes révélateurs qu'un adversaire observateur peut remarquer ; il peut alors attaquer la créature invisible, mais avec un malus de -4 au toucher. D'autre part, les jets de protection de la créature invisible se font à +4. Les créatures hautement intelligentes avec 10 dés de vie ou plus, 10 niveaux d'expérience ou plus, ou l'équivalent, ont une chance de détecter automatiquement ce qui est invisible, mais l'*invisibilité améliorée* est plus efficace et les chances de détections sont baissées de 2 catégories par rapport à l'invisibilité normale[189].

MONSTRES DES OMBRES (Illusion/Fantasme)

Niveau : *4*
Portée : *3''*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *2'' x 2''*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : ce sort permet à l'illusionniste de créer des fantasmes semi-réels de monstre(s). Le total des dés de vie du monstre (ou des monstres) créé ne peut pas dépasser le niveau du lanceur de sort : c'est-à-dire qu'un illusionniste de niveau 10 pourra créer une créature de 10 DV (dans les circonstances normales), ou 2 avec 5 DV chacune, etc. Toutes les créatures créées par un même sort doivent être de la même sorte, c.-à-d. que des hobgobelins, ou bien que des orques, ou encore que des spectres, etc. Les monstres créés ne possèdent que 20% des points de vie qu'ils ont normalement, en arrondissant à l'inférieur les décimales inférieures à 0,4 et au

[187] Il faut bien comprendre que cela signifie que les points vie apportés par le sort (50% des points de vie perdus au moment du lancement) sont alors reperdus : ceci peut amener la personne à un nombre de points de vie inférieur à celui qu'elle avait au moment du lancement du sort si des dégâts ont été subis, voire même en-dessous de zéro ou de -9.....

[188] Le vieillissement lié au sort de *rapidité* ne s'applique pas ici.

[189] Le MD dispose de la table adéquate dans le Guide du Maître et fera les tirages nécessaires le cas échéant. L'information est issue du Guide du Maître et placée ici, juste pour l'information des joueurs.

supérieur les décimales de 0,4 ou plus, zéro points de vie signifiant que la création est ratée[190]. Si les créatures qui voient les monstres créés ratent leur jet de protection et donc croient à leur existence, les *monstres des ombres* ont leur classe d'armure normale et infligent leurs dégâts normaux. Pour les créatures qui réussissent ce jet de protection, les monstres ont une classe d'armure de 10 et n'infligent que 20% de leurs dégâts normaux (morsures, griffes, armes, etc.), avec la même règle d'arrondi que pour les points vie.

MOTIF ARC-EN-CIEL (Altération - Illusion/Fantasme)

Niveau : *4*
Portée : *1''*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Zone de 3'' x 3''*
Composantes : *S, M*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : grâce à ce sort, l'illusionniste crée une bande chatoyante de motifs entrecroisés aux couleurs de l'arc-en-ciel. L'effet est le même que celui d'un sort de *motif hypnotique* (voir p.172). Cependant, une fois que le *motif arc-en-ciel* est incanté, l'illusionniste n'a alors qu'à indiquer la direction souhaitée pour que le motif de couleurs se déplace lentement dans cette direction, à la vitesse de 3'' par round. Si l'illusionniste cesse sa concentration, le *motif arc-en-ciel* persistera encore 1-3 rounds avant de disparaitre. Toutes les créatures (jusqu'à un total de 24 DV ou niveaux) victimes de l'enchantement suivront l'arc-en-ciel lumineux. Si le motif mène ses victimes dans une zone dangereuse (au travers des flammes, au bord d'une falaise, etc.), elles auront droit à un second jet de protection. Si la vue des lumières est complètement bloquée (par un sort d'*obscurcissement*, par exemple), le sort est annulé. Les composantes matérielles pour ce sort sont un prisme de cristal et un morceau de phosphore.

PHYTOMORPHOSE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *4*
Portée : *1''/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Carré de 1'' x 1''/niveau*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 4 de magicien *phytomorphose* (voir p.142).



TUEUR FANTASMAGORIQUE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *4*
Portée : *½''/niveau*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : au moyen de ce sort, l'illusionniste crée l'illusion de la chose la plus effrayante imaginable, simplement en matérialisant les peurs subconscientes de la créature affectée – la plus horrible bête. Seuls l'illusionniste et la victime peuvent voir le *tueur fantasmagorique*. Si la bête créée touche sa victime (jet pour toucher nécessaire), celle-ci meurt de terreur. La bête est invulnérable à toutes les formes d'attaques, peut traverser n'importe quel obstacle, puisqu'elle n'existe que dans l'esprit de sa victime. Elle attaque comme un monstre à 4 DV. La seule défense contre cette illusion est de ne pas y croire. Cette tentative ne peut être faite qu'une seule fois. Il faut sinon assommer ou tuer l'illusionniste pour faire disparaitre la créature illusoire. Si la victime sombre dans l'inconscience d'une manière ou d'une autre, le sort ne peut pas lui faire de mal. Le jet de protection n'est pas habituel et ne se fait pas avec un d20 : la victime doit effectuer un tirage de 3d6 inférieur ou égal à son intelligence pour réussir à ne pas croire à l'illusion. Ce tirage est modifié selon les éléments suivants :

Condition	Modification*
Surprise complète	+2
Surprise	+1
Victime déjà attaquée par ce sort	-1 par attaque précédente
Victime illusionniste	-2
Victime portant un *heaume de télépathie*	-3, avec la possibilité de retourner la création contre son créateur si le jet de protection est réussi.

* À noter que la résistance à la magie et les éventuels bonus dus à la sagesse entrent en ligne de compte (bonus à soustraire au résultat du tirage des 3d6), la résistance à la magie étant testée en premier lieu. Si la victime est un nain, un gnome ou un petite-gens, les bonus aux jets de protection dus à la constitution s'appliquent également (bonus à soustraire au résultat du tirage des 3d6).

Si la victime réussit son jet de protection sous l'intelligence et porte un *heaume de télépathie*, la bête peut se retourner contre l'illusionniste et ce dernier doit alors réussir à son tour le même type de jet de protection sous son intelligence, sous peine d'être victime des attaques de sa propre illusion et de ses effets (mortels…).

SORTS DE NIVEAU 5

CHAOS (Enchantement/Charme)

Niveau : *5*
Portée : *½''/niveau*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *4'' x 4'' maximum*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : ce sort est similaire au sort de niveau 7 de druide *confusion* (voir p.110), mais toutes les créatures dans la zone d'effet sont confuses pendant la durée du sort. Seuls les guerriers[191], autres que les paladins ou les rangers, et les illusionnistes sont capables de combattre le sort et ont donc droit à un jet de protection. De la même manière, les monstres qui n'emploient pas la magie et qui ont une intelligence de 4 ou moins (semi-intelligence) peuvent lancer un jet de protection. Les composantes matérielles pour ce sort sont un petit disque de bronze et une petite tige de fer.

CRÉATION MAJEURE (Altération)

Niveau : *5*
Portée : *1''*
Durée : *6 tours/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est comparable au sort *création mineure* (voir p.176), mais il permet de créer des objets minéraux. Le sort peut aussi servir à créer des objets végétaux, mais leur durée d'existence est alors de 12 tours/niveau.

[190] Pour calculer cela, déterminez les points de vie en lançant les dés correspondant au monstre, puis multipliez par 0,2 ou divisez par 5 ; toute partie décimale de moins de 0,4 est ramenée au nombre inférieur – dans le cas de créatures ayant 1 dé de vie ou moins, cela signifie que la création est ratée – et toute partie décimale de 0,4 ou plus est ajustée au nombre supérieur.

[191] Pour rester dans l'esprit du sort, il convient de préciser que le barde, utilisateur (potentiel) de magie comme le paladin et le ranger, n'a pas le droit au jet de protection. En revanche, le barbare et le cavalier peuvent effectuer un jet de protection.

HOLOGRAPHIE (Altération - Illusion/Fantasme)

Niveau : *5*
Portée : *½''/niveau*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 6 de magicien *holographie* (voir p.151).

ILLUSION AVANCÉE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *5*
Portée : *6'' + 1''/niveau*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *36 m^2 + 9 m^2/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : ce sort est essentiellement un sort de *force spectrale* qui fonctionne au travers d'un programme (similaire à un sort d'*illusion programmée*) déterminé par le lanceur du sort. Il n'est pas nécessaire que l'illusionniste se concentre sur le sort plus longuement que les 5 segments de l'incantation, puisque le programme a été initié et continuera. L'illusion a des composantes visuelles, sonores, olfactives et même thermiques. Tout observateur refusant avec force de croire à l'enchantement a le droit à un jet de protection contre les sorts. Si un observateur ayant réussi un tel jet de protection communique cette information à d'autres observateurs en mesure de le comprendre, chacun d'eux à le droit à un jet de protection contre les sorts à +4. Les composantes matérielles sont un morceau de toison de mouton et plusieurs grains de sable.

INVOCATION DES OMBRES (Conjuration/Appel)

Niveau : *5*
Portée : *1''*
Durée : *1 round + 1 round/niveau*
Zone d'effet : *1'' x 1''*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, l'illusionniste invoque et fait venir une *ombre* (cf. **Manuel des Monstres** : *Ombre*) pour chaque tranche de 3 niveaux qu'il possède. Ces monstres sont sous son contrôle et attaqueront ses ennemis sur simple demande. Les ombres restent jusqu'à la fin du sort à moins qu'elles ne soient tuées ou repoussées (vade-retro). La composante matérielle est un morceau de quartz fumé.

LABYRINTHE (Conjuration/Appel)

Niveau : *5*
Portée : *½''/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 8 de magicien *labyrinthe* (voir p.163).

MAGIE DES OMBRES (Illusion/Fantasme)

Niveau : *5*
Portée : *5'' + 1''/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : ce sort permet à l'illusionniste de lancer un sort quasi-réel de magicien. Cela peut-être : *projectile magique*, *boule de feu*, *foudre*, *cône de froid*. Ces sorts auront un effet identique à celui des originaux sur les créatures visées qui ratent leur jet de protection contre les sorts. Pour celles qui réussissent leur jet de protection, la *magie des ombres* n'infligera qu'un point de dégât par niveau de l'illusionniste, ceci quelque soit le type de sort qui avait été choisi.

MIROIR MAGIQUE (Enchantement/Charme - Divination)

Niveau : *5*
Portée : *Au toucher*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 heure*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : Ce sort est le même que le sort de niveau 4 de magicien *miroir magique* (voir p.141). Il requiert les mêmes composantes matérielles, sauf que l'illusionniste peut les remplacer par l'incantation d'un sort de *vision*. Dans ce cas, le miroir fonctionnera normalement, mais le sort de *vision*, lui, n'aura aucun autre résultat que de servir de composante matérielle.



MONSTRES DEMI-OMBRES (Illusion/Fantasme)

Niveau : *5*
Portée : *3''*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *2'' x 2''*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : ce sort est similaire au sort de niveau 4 d'illusionniste *monstres des ombres* (voir p.176), mais les monstres créés ont 40% des points de vie normaux. Pour les adversaires ayant réussi leur jet de protection, ils ont alors une classe d'armure[192] de 8 et infligent 40% de leurs dégâts normaux.

PORTE DES OMBRES (Illusion/Fantasme)

Niveau : *5*
Portée : *1''*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *S*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, l'illusionniste crée l'illusion d'une porte[193]. Cette illusion permet aussi de faire croire qu'il ouvre cette porte, en franchit le seuil et la referme derrière lui, disparaissant de la vue, alors qu'en fait, il est simplement devenu invisible et s'est ensuite poussé de côté. L'invisibilité n'est active que pour la durée du sort. Les créatures qui voient ceci et qui ouvrent et franchissent la « porte » croiront entrer dans une pièce vide de 3 m x 3 m. Seuls un sort de *vision réelle*, une *gemme de vision* ou un autre moyen similaire permettent de découvrir l'illusionniste.

RÊVE (Altération - Illusion/Fantasme)

Niveau : *5*
Portée : *Spéciale*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *Spéciales*
Temps d'incantation : *1 journée*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : un sort de *rêve* est une forme de *souhait mineur*, mais avec une capacité plus limitée. L'illusionniste doit réellement trouver un endroit confortable pour se reposer, s'allonger, composer ses pensées de

[192] Ils ont une classe d'armure normale pour les adversaires ayant raté leur jet de protection et non pas de 8 comme dans l'édition en VF. La VO du Players Handbook dit bien que la classe d'armure de 8 ne s'applique que pour des adversaires ayant réussi leur jet de protection.
[193] De préférence sur un mur...

manière à se concentrer sur le résultat désiré et puis s'endormir. S'il bénéficie d'un sommeil non perturbé et ininterrompu d'au moins 8 heures, le *rêve* magique se réalisera dans les 1 à 12 heures après. Les choses typiques qui peuvent être obtenues à l'aide d'un *rêve* sont :

- Récupérer les points de vie perdus par un individu
- Restauration d'un membre comme une main ou un pied
- Réussir la localisation d'un objet qui n'est pas fortement protégé par magie
- Découvrir un moyen d'entrer ou de sortir d'un endroit spécifique
- Localiser un passage sûr au travers d'une contrée sauvage
- Améliorer ses chances d'obtenir un trésor somptueux
- Estimer la puissance d'un adversaire ou de forces ennemies. À noter que si une créature de 7 DV ou plus est étudiée de cette façon, elle a le droit à un jet de protection contre les sorts. S'il est réussi, elle ne sera pas détectée par le *rêve* et elle pourra en plus percevoir l'illusionniste comme avec une *détection de l'invisibilité*.

À noter que le *rêve* n'est pas un sort ultra-puissant et que ses résultats doivent être strictement limités. Les exemples ci-dessus indiquent les capacités maximales d'un sort de *rêve*. Les résultats ne dépasseront jamais ces effets, basés sur une durée permanente. Mais si, par exemple, un compagnon mort, tué dans une récente bataille, était rêvé comme étant vivant, il pourrait revenir à la vie, mais pour une durée de 1 tour par niveau de l'illusionniste. Ensuite, la magie disparaitrait et le compagnon retournerait à son état précédent et une forme de magie aux effets plus durables ou permanents serait nécessaire pour permettre au compagnon perdu de réellement recouvrer la vie.

Un sort de *rêve* ne peut pas être affecté par un sort de *permanence* ou d'*extension*. L'illusionniste ne peut utiliser ce sort qu'une fois par semaine. Si ce sort est malgré tout lancé deux fois dans la même semaine, il échouera totalement lors de sa deuxième fois et l'illusionniste vieillira de 1-10 ans.

TEMPUS FUGIT[194] (Illusion/Fantasme) Réversible

Niveau : *5*	Composantes : *V, S*
Portée : *0*	Temps d'incantation : *5 segments*
Durée : *5 tours/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *1'' de rayon*	

Explication/Description : cette puissante illusion affecte les esprits et les corps de ceux qui se trouvent dans la zone d'effet. Le sort fait que ceux qui y sont sujets perçoivent l'écoulement du temps de façon accélérée. Ceux qui pénètrent dans la zone d'effet après que le sort ait été lancé sont affectés de la même manière. Chaque tour (10 minutes) passé sous l'effet du sort *tempus fugit* semble durer une heure pour ceux qui sont sujets à l'enchantement. Pour cette raison, toutes les fonctions des individus affectés sont accélérées en conséquence. Ils doivent manger, dormir et ainsi de suite, à une cadence accélérée. La durée de tout sort incanté dans la zone d'effet du *tempus fugit* est également accélérée. Une heure équivaut à six heures, quatre heures à une journée complète. Cette accélération du temps s'applique aussi au repos, au renouvellement des sorts et à la récupération de points de vie perdus.

S'il le désire, l'illusionniste peut inverser le sort de façon à ce que le temps soit ralenti pour les sujets : une heure ne semblera faire qu'un tour, un jour seulement quatre heures. La version inversée ne requiert aucune préparation spéciale.

Dans tous les cas, l'illusionniste est également affecté par le sort. Dans le cas du sort inversé, les effets dureront toujours au moins un tour après que l'illusionniste ait désiré qu'ils se dissipent, ceci du au fait que ses réactions sont fortement ralenties.



[194] Tempus Fugit : en latin dans la VO de l'Unearthed Arcana. Littéralement : le temps fuit

SORTS DE NIVEAU 6

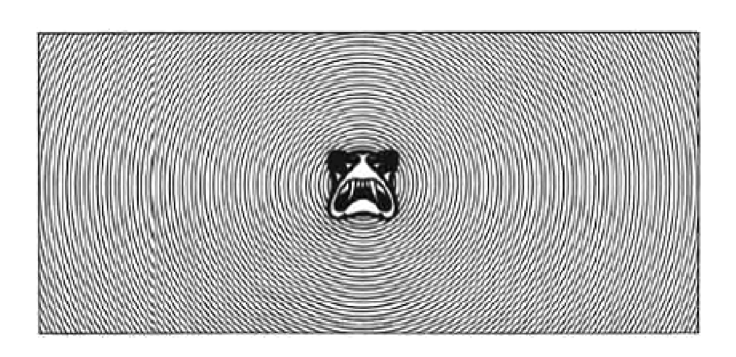
BROUILLARD MORTEL (Altération - Évocation)

Niveau : *6*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *3''*	Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *1-4 rounds + 1 round/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *cube de 2'' d'arête/niveau*	

Explication/Description : l'incantation d'un *brouillard mortel* crée une zone de *brouillard dense* qui a la propriété supplémentaire d'être extrêmement acide. Les vapeurs sont mortelles pour toutes formes de vie. Ainsi, de la végétation exposée à ces vapeurs mourra – l'herbe et les petites plantes similaires en 2 rounds, les arbustes et les buissons en 4, les petits arbres en 8, et les grands arbres en 16. Les formes de vie animale non immunisées à l'acide souffriront de dommages en fonction de leur temps d'exposition aux vapeurs du *brouillard mortel* :

1er round	: 1 point
2ème round	: 2 points
3ème round	: 4 points
4ème et suivants	: 8 points

Mis à part ça, les caractéristiques d'un *brouillard mortel* sont les mêmes que celles d'un *brouillard dense*. Ce sort ne peut normalement pas être utilisé sous l'eau, mais il peut être incanté et fonctionner à l'intérieur des limites d'un sort d'*eau aérée*. Les composantes matérielles sont une pincée de poudre de pois séchés, de la poudre de sabot animal et n'importe quelle sorte d'acide puissant (incluant des cristaux d'acide ou du vinaigre très distillé).



FANTASMAGORIE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *6*	Composantes : *V, S*
Portée : *6''*	Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *1 round/niveau*	Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *36 m² + 9 m²/niveau*	

Explication/Description : grâce à ce sort, l'illusionniste prépare une forme spéciale du sort *force spectrale* qui est déclenchée par une action particulière. La *fantasmagorie* typique inclut une illusion complète, visuelle, sonore, olfactive et tactile, qui implique une chute, un glissement ou bien un mouvement rapide. L'effet peut être orienté de façon à faire croire aux victimes qu'elles sont en train de faire cela ou que quelque chose d'autre le fait. Par exemple, la *fantasmagorie* peut être déclenchée en chutant dans une fosse, en atteignant le centre d'une pièce, en ouvrant une porte, ou en exécutant toute autre action similaire. Le (ou les) sujet(s) croira alors qu'il continue de tomber ; qu'une fosse s'est ouverte sous ses pieds et qu'il glisse désespérément vers une zone inconnue ; qu'un mur d'eau déferle depuis la zone qui se trouve derrière la porte qu'il vient juste d'ouvrir, ou n'importe quoi d'autre. À noter que contrairement au sort *illusion programmée*, le sort de *fantasmagorie* doit toujours impliquer l'illusion de quelque chose qui tombe, qui déferle ou se rue, ou être en rapport avec une surface inclinée.

ILLUSION PERMANENTE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *6*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''/niveau*	Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *Permanente*	Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *36 m² + 9 m²/niveau*	

Explication/Description : ce sort crée une *force spectrale* (voir p.174) aux effets permanents et qui ne demande pas de concentration de la part de l'illusionniste. Une *dissipation de la magie* peut l'annuler.

ILLUSION PROGRAMMÉE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *6*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *1''/niveau*	Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *36 m^2 + 9 m^2/niveau*	

Explication/Description : avec ce sort, l'illusionniste place une *force spectrale* (voir p.174) qui se déclenchera sur simple commande ou bien quand une condition particulière (choisie par le lanceur de sort) sera remplie (cf. *bouche magique*). L'illusion durera au maximum un round par niveau du lanceur de sort.

INVOCATION DES ANIMAUX (Conjuration/Appel)

Niveau : *6*	Composantes : *V, S*
Portée : *3''*	Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *1 round/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 6 de clerc *invocation des animaux* (voir p.93).

MAGIE DEMI-OMBRE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *6*	Composantes : *V, S*
Portée : *6'' + 1''/niveau*	Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : ce sort est similaire au sort de niveau 5 *magie des ombres*, mais en plus des sorts quasi-réels de la *magie des ombres*, l'illusionniste peut lancer un quasi-réel *mur de feu*, *mur de glace* ou *nuage létal*. Si la créature visée réussit son jet de protection contre les sorts, les sorts de *projectile magique*, *boule de feu*, etc. infligent quand même 2 points de dégâts par niveau de l'illusionniste, les sorts de *mur* infligent 1d4 points de dégâts par niveau et le *nuage létal* tue seulement les créatures avec moins de 2 dés de vie.

MIRAGE DES ARCANES (Illusion/Fantasme - Altération)

Niveau : *6*	Composantes : *V, S, (M facultatif)*
Portée : *1''/niveau*	Temps d'incantation : *3 ou 6 seg.*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *1'' de rayon/niveau*	

Explication/Description : la magie de ce sort est similaire à celle du sort *emplacement vacant* mais elle est plus puissante et plus élaborée. *Mirage des arcanes* est aussi semblable à l'illusion mineure *mirage*. Le sort permet à son lanceur de faire paraitre une zone pour autre chose que ce qu'elle est. L'illusionniste peut la faire ressembler à n'importe quelle chose qu'il a conçue. Le sort persiste tant que l'illusionniste maintient une faible concentration, et même après qu'il ait cessé, le sort continue encore pour une durée totale de 6 tours plus 1 tour par niveau. (Note : une « faible concentration » peut être maintenue pendant une conversation normale, mais pas pendant l'incantation d'un sort, en combat ou en étant touché par une attaque.) Dans tous les cas, le *mirage des arcanes* doit ressembler à un endroit que l'illusionniste a déjà vu personnellement. Si l'illusionniste possède quelquechose en relation avec l'endroit qu'il envisage de créer, alors la réalité du mirage est renforcée. Dans sa forme de base, pour laquelle le temps d'incantation est de 3 segments, un contact direct et une investigation tactile sont nécessaires pour avoir une chance de découvrir la magie sans l'aide d'un sort ou objet magique de détection. Dans sa forme la plus complexe, requérant une composante matérielle et un temps d'incantation de 6 segments, la détection n'est possible que par des moyens magiques, que ce soit un objet ou un sort. Les deux versions de *mirage des arcanes* sont sujettes aux sorts de *dissipation des illusions* ou *dissipation de la magie*. Comme pour toutes les illusions puissantes, l'esprit du spectateur génèrera les effets appropriés sur son corps. La conviction ne peut certes habituellement pas altérer les lois de la nature et de la magie. Cependant, sous l'influence de ce sort, l'observateur pourra marcher sur un lit de charbons ardents en pensant qu'il s'agit un cours d'eau peu profond qui lui rafraîchit les pieds (et par conséquent ne pas subir de dommage), manger de la nourriture imaginaire et être réellement rassasié, ou se reposer confortablement sur un lit de pierres pointues en pensant être sur un matelas de plumes. La gravité, en revanche, n'est pas altérée par la magie du sort, par conséquent un pont enjambant un précipice ne portera pas la victime y croyant. Les témoins d'une telle scène affectés par le mirage croiront assister à la disparition soudaine de l'individu. Il n'y a aucun moyen de faire le lien avec une illusion, à moins d'être averti par un moyen ou un autre qu'un enchantement est actuellement en cours.



OMBRES (Illusion/Fantasme)

Niveau : *6*	Composantes : *V, S*
Portée : *3''*	Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *1 round/niveau*	Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *2'' x 2''*	

Explication/Description : ce sort repose sur les mêmes principes que les sorts *monstres des ombres* et *monstres demi-ombres* (voir p.175 et 177), mais les monstres créés ont 60% des points de vie potentiels. Pour les adversaires ayant réussi leur jet de protection, ils ont une classe d'armure de 6 et infligent 60% de leurs dégâts normaux.

SUBTERFUGE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *6*	Composantes : *S*
Portée : *6''*	Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *1 round/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : quand l'illusionniste incante un sort de *subterfuge*, il crée un double fantasmatique de lui-même en même temps qu'il est dissimulé par une *invisibilité améliorée*. L'illusionniste est alors libre d'aller n'importe où tandis que son double fantasmatique semble partir. Le sort permet au double de l'illusionniste de parler et bouger comme s'il était réel et les composantes olfactives et tactiles sont également reproduites. Un sort de *détection des illusions* révèlera que le double est une illusion, un sort de *détection de l'invisibilité* ou une *robe des yeux* pourront détecter l'illusionniste invisible, un sort de *vision réelle* ainsi qu'une *gemme de vision* permettront de faire les deux (cf. *porte des ombres*).

SUGGESTION DE MASSE (Enchantement/Charme)

Niveau : *6*	Composantes : *V, M*
Portée : *3''*	Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *4 tours + 4 tours/niveau*	Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Une créature/niveau*	

Explication/Description : ce sort est le même que le sort de niveau 3 *suggestion*, excepté le fait que l'illusionniste peut le lancer sur plusieurs créatures, tant que ces créatures se trouvent dans la portée du sort. Une créature par niveau du lanceur du sort peut être affectée. Si une seule créature se trouve dans la portée, son jet de protection est à -2. La suggestion doit être la même pour toutes les personnes qui l'entendent.

VISION RÉELLE (Divination)

Niveau : *6*	Composantes : *V, S*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *1 round/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Portée de vue sur 6''*	

Explication/Description : ce sort ressemble beaucoup au sort de niveau 5 de clerc *vision réelle* (voir p.92). Cependant, il ne permet pas de déterminer les alignements.

VOILE ILLUSOIRE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *6*	Composantes : *V, S*
Portée : *1''/niveau*	Temps d'incantation : *3 segments*
Durée : *1 tour/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *2'' x 2''/niveau*	

Explication/Description : ce sort permet à l'illusionniste de changer instantanément l'apparence de son environnement et/ou de son groupe ou de créer un *terrain hallucinatoire* (voir p.175) de façon à ce que même les créatures les plus ingénieuses ne pourront déceler la vérité, sauf avec le sort *vision réelle*, une *gemme de vision* ou un moyen similaire. Le *voile* peut transformer une pièce somptueuse en un taudis délabré et même le toucher confirmera l'illusion ; il en est de même pour le *terrain hallucinatoire*, créé par le sort de *voile illusoire*, en ce qui concerne le toucher.

SORTS DE NIVEAU 7

ALTÉRATION DE LA RÉALITÉ (Illusion/Fantasme – Conjuration/Appel)

Niveau : *7*	Composantes : *Spéciales*
Portée : *Illimitée*	Temps d'incantation : *Spécial*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : ce sort est similaire au sort de niveau 7 de magicien *souhait mineur* (voir p.159). Pour qu'il soit efficace, l'illusionniste doit décrire l'action du changement en lançant une *force fantasmagorique* et en le verbalisant dans les grandes lignes, ceci avant que le sort n'entre en action. L'incantation de ce sort fait vieillir le lanceur du sort de 3 ans[195].

DESTIN (Évocation - Illusion/Fantasme)

Niveau : *7*	Composantes : *V, S*
Portée : *3''*	Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *2'' de rayon*	

Explication/Description : lorsqu'il lance ce sort, l'illusionniste doit être capable de converser avec la ou les victimes pour déclencher l'enchantement. Durant l'incantation, l'illusionniste doit interpeller la ou les victimes en les informant que leur destinée, en réalité l'heure du jugement dernier, va s'accomplir. La puissance de la magie est telle que même si les victimes réussissent leur jet de protection, la peur les paralysera pour 7 segments complets et elles perdront 1-4 points de force du fait de cette peur, quoique cette force perdue sera récupérée 7 rounds après. Un échec au jet de protection placera les victimes face à leur Némésis[196], l'adversaire le plus effrayant et le plus hostile à leurs yeux[197]. Un véritable combat se déroulera alors, sans qu'il n'y ait de moyen magique de s'y soustraire. Le combat est réel dans tous ses aspects. Si la victime perd, elle meurt réellement. Si la créature crée par le *destin* est tuée, alors la victime s'en sort sans dommages, sans perte d'objets ayant été utilisés au cours du combat et sans perte de sorts ayant également été lancés au cours de ce combat. Par contre, les points d'expériences pour avoir vaincu la créature sont attribués Bien que chaque round de combat semble normal, il ne dure en fait que 1 segment de temps réel. L'illusionniste doit rester concentré durant toute la durée du sort pour le maintenir actif.

JET PRISMATIQUE (Abjuration – Conjuration/Appel)

Niveau : *7*	Composantes : *V, S*
Portée : *0*	Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *Instantanée*	Jet de protection : *Spécial*

Zone d'effet : *Plan long de 7'', 1 ½'' de large au bout et ½'' de large à la base*

Explication/Description : quand il lance ce sort, l'illusionniste fait jaillir de sa main 7 rayons de couleur (cf. sort de niveau 9 de magicien *sphère prismatique* p.167). Toute créature dans la zone d'effet sera touchée par un rayon ou plus. Pour déterminer quel rayon touche la créature concernée, lancer 1d8 :

d8	Couleur	Effets
1	Rouge	inflige 10 points de dégâts
2	Orange	inflige 20 points de dégâts
3	Jaune	inflige 40 points de dégâts
4	Vert	jet de protection contre le poison ou mort
5	Bleu	jet de protection contre pétrification ou transformation en pierre
6	Indigo	jet de protection contre les baguettes ou folie
7	Violet	jet de protection contre les sorts ou envoyé sur un autre plan
8		2 rayons touchent : relancez le dé 2 fois en ignorant le 8 s'il ressort (c.-à-d. en relançant le dé).

MARCHE DES OMBRES (Illusion/Fantasme – Enchantement/Charme)

Niveau : *7*	Composantes : *V, S*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *6 tours/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : pour pouvoir lancer un sort de *marche des ombres*, l'illusionniste doit se trouver dans une zone d'ombre épaisse. Le lanceur du sort et toutes les créatures qu'il touche seront alors transportés à la frontière entre le Plan Matériel Primaire et le Plan des Ombres. Dans cette région, l'illusionniste peut se mouvoir à une vitesse d'environ 35 km par tour, en se déplaçant normalement sur la bordure du Plan des Ombres tout en étant avisé de sa position par rapport au Plan Matériel Primaire. Par conséquent, un voyage rapide peut être accompli en passant du Plan des Ombres au Plan Matériel Primaire, l'illusionniste contrôlant la destination. Le sort de *marche des ombres* peut aussi être utilisé pour voyager vers les autres plans qui jouxtent le Plan des Ombres, mais cela requiert un transit périlleux au travers du Plan des Ombres pour rejoindre un autre plan. Toutes les créatures touchées par l'illusionniste lorsqu'il incante le sort de *marche des ombres* pourront aussi transiter par la bordure du Plan des Ombres. Elles peuvent choisir de suivre l'illusionniste, de se promener dans le pays des ombres ou de retourner sur le Plan Matériel Primaire. (50% de chance pour l'une ou l'autre des deux dernières options si elles sont perdues ou abandonnées par l'illusionniste). Les créatures ne désirant pas accompagner l'illusionniste sur le Plan des Ombres ont le droit à un jet de protection, qui annule l'effet du sort s'il est réussi.

MUR PRISMATIQUE (Abjuration – Conjuration/Appel)

Niveau : *7*	Composantes : *V, S*
Portée : *1''*	Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *1 tour/niveau*	Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Spéciale*	

[195] Information issue du Guide du Maitre (page 9), dans le § relatif au vieillissement magique.

[196] Némésis est la déesse de la vengeance dans la mythologie grecque. En anglais, il désigne un châtiment mérité et inéluctable (Oxford English Dictionary).

[197] Au choix du MD. Je me permets tout de même de recommander le choix d'une créature d'un niveau et d'une puissance équivalente à celle de la victime, ou juste un peu au dessus, tout en évitant si possible le trop classique double du personnage.

Explication/Description : ce sort est similaire au sort de niveau 9 de magicien *sphère prismatique* (voir p.167). La différence tient dans le fait qu'il crée un mur de couleurs scintillantes. Les dimensions maximales sont : 1,20 m de large par niveau d'expérience du lanceur de sort et 60 cm de haut par niveau[198].



SORT ASTRAL (Altération)

Niveau : *7*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *3 tours*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est le même que le sort de niveau 7 de clerc *sort astral* (voir p.96).

VISION (Divination)

Niveau : *7*
Portée : *0*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *L'illusionniste*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *7 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand un illusionniste veut obtenir des renseignements de façon surnaturelle, il lance ce sort. Il interpelle ainsi la puissance dont il désire l'aide et lui pose la question dont il veut connaitre la réponse. Le résultat se détermine par un tirage de 2d6. Si le résultat est de 2 à 6, la puissance est contrariée et oblige l'illusionniste à lui rendre service par une *quête religieuse* ou une *quête magique* très puissante ; le lanceur de sort n'obtiendra bien sûr aucune réponse. Si le résultat du tirage va de 7 à 9, la puissance est indifférente et une *vision* mineure, parfois même sans rapport avec la question, sera octroyée. Un score de 10 ou plus indique que la *vision* est accordée. La composante matérielle de ce sort est le sacrifice de quelque chose ayant de la valeur pour le lanceur de sort et/ou pour la puissance invoquée[199]. Plus le sacrifice est important, plus grande est la chance de succès. Un objet très précieux donnera un bonus de +1 sur le résultat des dés ; un objet extrêmement précieux ajoutera +2 au tirage ; enfin, un objet sans prix, quasiment unique, ajoutera +3.



SORTS DE NIVEAU 1 DE MAGICIEN



Niveau : *7*
Portée : *
Durée : *
Zone d'effet : *
** fonction du sort approprié*
Composantes : *
Temps d'incantation : *
Jet de protection : *

Explication/Description : l'illusionniste obtient 4 sorts de niveau 1 de magicien au 14ème niveau, plus 1 pour chaque niveau supplémentaire qu'il possède. C'est-à-dire qu'au niveau 17, par exemple, l'illusionniste peut mémoriser 7 sorts de niveau 1 de magicien. Les sorts doivent faire partie de la liste suivante et il doit les posséder dans son livre de sorts (il doit pour ce faire rechercher ces sorts de la même manière que le fait un magicien) :

Agrandissement	*Chute de plume*	*Mains brûlantes*
Alarme	*Poigne électrique*	*Message*
Altération des feux normaux	*Disque flottant de Tenser*	*Compréhension des langues*
Amitié	*Effacement*	*Projectile magique*
Aura magique de Nystul	*Fermeture*	*Protection contre le mal*
Bouclier	*Graisse*	*Réparation*
Charme-personnes	*Lecture de la magie*	*Serviteur invisible*
		Sommeil

Donc lorsqu'il choisit de mémoriser ce sort, l'illusionniste mémorise en fait 4 sorts (ou plus) de 1er niveau de magicien.

---

198 Note de source Officielle (Polyhedron Magazine « Dispel Confusion ») : une créature pourrait être coincée à l'intérieur du mur lorsqu'il s'érige mais ne subirait pas d'effet négatif. Le mur prismatique n'affecte que ceux qui y pénètrent – il n'y a pas d'effet sur une créature déjà à l'intérieur.

199 Et non pas : « quelque chose de valeur par le lanceur de sort et/ou par le pouvoir invoqué » comme traduit dans le Manuel des Joueurs.

L'AVENTURE

Lorsque vous partirez en aventure, vous, et probablement plusieurs autres personnages, irez explorer un labyrinthe souterrain (un donjon) ou une région (en extérieur, donc). Votre MD aura préparé une carte des lieux que vous visiterez ; cette carte contiendra toutes les informations nécessaires. Il vous donnera certains renseignements avant le départ de l'aventure – vous aurez peut-être à questionner la population locale ou bien vous entendrez peut-être parler de rumeurs ou de légendes – afin que votre groupe puisse s'équiper le mieux possible pour l'expédition, engager éventuellement des hommes d'armes, acheter des chevaux ou quoi que ce soit qui vous semble utile ou qui puisse vous aider à réussir votre aventure aussi bien en extérieur qu'en donjon. Bien entendu, le fait de s'aventurer dans une cité ou dans une ville peut être aussi très intéressant, plein d'enseignements et dangereux ; il sera aussi possible de faire des aventures dans ce troisième endroit : la cité ou la ville. Ces trois types d'aventures ont chacun des éléments en commun et des différences, chacun d'eux étant décrits dans les paragraphes qui suivent. Votre MD dispose de toutes les informations possibles et nécessaires pour vous faire jouer dans de tels endroits.

EXPÉDITIONS EN DONJON

Les aventures en labyrinthes ou complexes souterrains sont les plus répandues. Le groupe s'équipe et entre dans les souterrains d'un château ou d'un temple, d'un manoir, etc. Le groupe aura intérêt à s'équiper de sources de lumière, de perches pour sonder le terrain, de cordes, de pitons, etc. De plus, aucun des membres du groupe ne connaissant le parcours du donjon, il faudra en dessiner la carte au fur et à mesure de la progression. Ainsi, vous pourrez trouvez sans trop de problème le chemin du retour. Comme votre groupe explorera et dressera sa carte, sa progression sera assez lente et il sera bon de prévoir une avant-garde et une arrière-garde musclées. Dans le donjon, vous trouverez des pièces – vides ou habitées –, des trappes pour engloutir les téméraires, des pièges pour attraper les imprudents, des monstres prêts à dévorer n'importe qui. En contrepartie, les récompenses seront grandes : de l'or, des gemmes et des objets magiques. Ces récompenses vous permettront de vous préparer encore mieux pour d'autres expéditions, de devenir plus habile dans votre profession, plus puissant. Pour cela, il suffit d'entrer et de ressortir après avoir tué les gardiens des trésors et empoché le magot…

EXPLORATIONS EN EXTÉRIEUR

Les aventures dans des pays inconnus ou déserts sont extrêmement périlleuses car on y rencontre souvent des bandes d'individus très nombreux, humains ou pires. C'est le domaine des monstres et des étendues sans fin et sans piste. Ces expéditions sont donc habituellement entreprises par des personnages de haut niveau, mais même des personnages débutant peuvent s'y essayer pour une durée limitée. Votre MD pourra vous suggérer d'entreprendre une exploration – peut-être pour trouver une ruine, site du donjon, ou bien pour rechercher un clan de nains alliés, etc. Il est nécessaire d'avoir des chevaux ainsi que des rations, des armes de jet et tout le matériel nécessaire pour faire une carte. Dans les régions inconnues, la progression sera lente car votre groupe devra explorer, chercher des ennemis à défaire, trouver des lieux tels que des temples, des donjons, etc. Si l'expédition dure plusieurs jours, le groupe devra peut-être chasser pour assurer sa subsistance, à moins qu'il ne trouve un lieu habité – un village ou un hameau – dans lequel il lui arrivera peut-être d'autres aventures de type différent.

AVENTURES CITADINES

Les cités, les villes et même les gros villages offrent un cadre parfait pour toute une série d'affaires et d'incidents toujours intéressants et rapportant souvent des informations tout en étant assez dangereux. Pour devenir un joueur actif dans une campagne, il faut aussi se mêler à la population, se choisir une habitation, acheter des vivres et de l'équipement, chercher des renseignements. Ces mêmes activités dans une ville étrangère demandent du doigté et de l'astuce. Il faut faire attention à ce que l'on dit et à ce que l'on fait. Des questions sur le rang d'un personnage, sa profession, son dieu ou son alignement sont à éviter et le fait de parler en langue d'alignement est tout à fait déplacé. On aura affaire à des mendiants, des bandits, des ivrognes, des marchands avares et roublards, des informateurs, des officiels ou des gardes qui poseront des questions auxquelles il vaudra mieux répondre. Les tavernes sont pleines de personnages utiles, mais regorgent aussi d'adversaires rusés et dangereux. Et ne parlons pas des ruelles sombres la nuit… Et que trouve-t-on dans les ruines d'une ancienne cité ? Le pain et le vin des joueurs des Règles Avancées de Donjons & Dragons.

La préparation de ces types d'aventure est très importante. Voici les données de base pour vous préparer à une longue carrière.



SERVANTS

À tout moment, le personnage peut décider d'employer des ouvriers, des serviteurs ou des gardes. L'engagement dépend de l'emploi offert, du salaire, des éventuelles primes et même du charisme du personnage. Les employés courants sont :

Alchimiste	Conducteur d'attelage	Ingénieur	Porteur
Arbalétrier	Forgeron	Intendant	Porteur de torche
Armurier	Homme d'armes	Maréchal Ferrant	Valet

Votre personnage devra trouver les servants qu'il désire engager et négocier avec eux leur salaire. Il est possible de les employer à l'heure, au jour, à la semaine, au mois ou à l'année selon l'accord passé entre le servant et le personnage. Le nombre de servants n'est pas limité par le charisme et les servants diffèrent totalement des compagnons d'armes. Malgré tout, la loyauté des servants est à peu près la même que celle des compagnons d'armes et tout ce qui s'applique à la loyauté des uns peut être appliqué aux autres.

COMPAGNONS D'ARMES

Le nombre maximum de compagnons d'armes est limité par le charisme (voir « Caractéristiques du personnage, Charisme ») du personnage.

Le compagnon d'arme est un suivant plus ou moins dévoué au personnage. En échange de ses habilités et de ses talents, il reçoit un salaire, un logement, de la nourriture et une part des trésors de son maître – sous forme d'appointement ou de part de trésor. Les compagnons d'armes ne sont jamais des personnages joueurs.

Il est préférable que l'alignement du compagnon d'armes soit compatible avec celui de son employeur. Une différence raciale peut influer sur la loyauté.

Afin de trouver des compagnons d'armes, le personnage devra visiter auberges et tavernes. Il pourra aussi faire passer des avis de recherche ou engager un crieur pour annoncer ses propositions d'emploi. Le prix de toute cette publicité est assez élevé – tournées générales, pourboires, pots de vin,

etc. Ces frais sont à payer en plus des salaires à payer aux compagnons d'armes. Il sera plus difficile et couteux de trouver des personnages non-humains, tels que des elfes ou des nains, plutôt que des personnages humains ou semi-humains. Ceci dépend du monde où vous vivez, s'il est peuplé ou non de non-humains, et si ces derniers ont tendance à se mêler aux humains en fréquentant leurs auberges ou non.

Une fois un compagnon d'armes engagé, il faut lui payer un salaire et subvenir à ses besoins. S'il vous accompagne en aventure, il aura le droit à une part des trésors, aussi bien monétaires que magiques, comme s'il était un personnage joueur. La part pourra être inférieure puisque l'employeur paie déjà toutes les dépenses de son compagnon. Bien entendu, le fait de donner beaucoup de trésors à son compagnon d'armes lui rapporte plus de points d'expérience et lui permet de monter de niveau plus rapidement.

Les compagnons d'armes reçoivent normalement moins de points d'expérience que les personnages joueurs, puisqu'ils agissent sous les ordres de leurs maîtres. Un compagnon d'armes touchera environ 50% des points d'expérience – peut-être même moins si le personnage joueur l'a dirigé de près. La loyauté du compagnon est basée sur de nombreux facteurs : le charisme du maître est très important, les rémunérations – salaires, frais d'entretien, primes, parts de trésor – jouent, elles aussi, un grand rôle. Le rôle demandé au compagnon d'armes lors des aventures et ce que son maître attend de lui sont très importants. Un exemple : un personnage ayant un très haut charisme peut se permettre d'être moins généreux sur les rémunérations et avoir pourtant des compagnons d'armes faisant preuve d'une loyauté au-dessus de la moyenne. Si la rémunération ou l'activité du personnage est au-dessus du minimum requis, la loyauté augmente de façon correspondante. Si la rémunération et les activités du compagnon d'armes sont exceptionnelles, la loyauté est elle aussi exceptionnelle. Le fait de protéger la vie d'un compagnon d'armes, de lui sauver la vie ou même de le ressusciter suscite des loyautés exceptionnelles.

La loyauté peut intervenir en combat ou en situation désespérée. Des compagnons d'armes déloyaux trahissent leur maître ou désertent (voir « Moral »).

TEMPS

Le temps en campagne est très important. Votre MD tiendra un compte très strict du temps passé par les différents personnages s'ils doivent se séparer. Le temps coûte de l'argent en entretien, salaires et paiements divers. Il faut du temps pour partir en aventure, pour guérir de ses blessures, pour mémoriser des sorts, pour apprendre des langues, pour construire des places fortes, pour créer des objets magiques (un temps considérable dans ce cas), faire des recherches, lire des ouvrages, etc.

En aventure souterraine (c'est-à-dire en intérieur), un tour est égal à 10 minutes (voir aussi « Déplacement »). En combat, le tour est divisé en 10 rounds. Les rounds sont eux-mêmes divisés en 10 segments afin de déterminer l'ordre des attaques et l'initiative. Un tour fait donc 10 minutes, un round 1 minute et un segment 6 secondes.

En extérieur, le temps se mesure en jours, généralement divisés en périodes de journée (déplacement) et de nuit (repos). Ainsi, bien que le temps passé à jouer soit le même que celui d'une aventure en donjon, le temps écoulé dans le jeu est plus important lors d'une aventure en extérieur[200].

DÉPLACEMENTS, FACTEURS DE TEMPS ET DE DISTANCE ET « '' »

Pour les besoins du jeu, les distances des portées des sorts et des projectiles sont réduites au tiers en intérieur par rapport à l'extérieur. Ainsi, la plupart des portées sont exprimées par le symbole '' ; 1'' = 3 m en intérieur et 9 m en extérieur. Une telle conversion se justifie aisément, ne serait-ce que pour les besoins du jeu.

[200] Ce qu'il faut comprendre par là, c'est que lors d'une session de jeu qui dure par exemple 6 heures, si un groupe joue une aventure en extérieur, le temps passé dans le jeu pourra être de plusieurs jours (voire plusieurs semaines), tandis que si ce même groupe joue une aventure en donjon, le temps écoulé ne sera cette fois-ci que de quelques heures, au pire un jour ou deux.

La portée effective d'un arc long est d'environ 189 m maximum en terrain ouvert et clair. En intérieur, avec peu de lumière et un plafond bas, la portée maximale d'un arc long est de 63 m. Tous les projectiles à longue portée entrent dans cette même catégorie : frondes, fléchettes, javelots. Même les arbalètes, qui pourraient éventuellement faire exception à cette règle, subissent la conversion au tiers, ce qui n'est pas déraisonnable au vu des conditions de visibilité au sein d'un donjon[201].

La magie et les sorts sont des éléments indispensables du jeu. Il est nécessaire d'appliquer la même réduction au tiers afin de les conformer aux constructions souterraines. Ce serait de la folie de ne pas opérer une réduction par rapport à l'extérieur où la visibilité, le mouvement et les armes conventionnelles sont basés sur les faits réels (voir « Déplacements »)[202].

***Note du rédacteur – relecteur** : ne tenez pas compte du paragraphe qui suit et que j'ai laissé en l'état, juste pour le fun. Je le résume un peu après*

L'échelle des distances et les zones d'effet des sorts (et des projectiles) sont prévues pour l'intérêt du jeu. Tripler les portées en extérieur est raisonnable puisque cela permet de recréer les portées réelles des javelots, des flèches et des arcs longs ou autres. Afin d'aligner les sorts de magie sur les armes on triplera aussi leur portées. IL EST INDISPENSABLE QUE L'ÉCHELLE EN EXTÉRIEUR NE SOIT UTILISÉE QUE POUR LA PORTÉE, JAMAIS POUR LA ZONE D'EFFET (qui reste 1''= 3 m) À MOINS QUE L'ON UTILISE UNE ÉCHELLE DE CONVERSION DE 1:10 OU 1:20 (1 égale 10 ou vingt créatures ou objets dans la plupart des cas) ET QUE LES CONSTRUCTIONS COMME LES MAISONS, LES CHÂTEAUX, LES MURS, ETC., NE SOIENT RÉDUITS À l'ÉCHELLE DES FIGURINES PLUTÔT QU'À L'ÉCHELLE DU SOL. Notez que ce qui précède implique que l'on utilise une échelle au sol de 1'' égale 9 mètres.

L'échelle de déplacement est suffisamment flexible pour pouvoir faire face à toutes les possibilités, c.-à-d. déplacement en donjon (avec exploration), déplacement en ville, en extérieur et situations de combats intervenant pendant de tels déplacements. Votre MD dispose d'informations lui permettant d'ajuster la vitesse de déplacement à l'échelle de temps selon la situation.

***Note du rédacteur – relecteur** : en résumé, voici ce qu'il faut retenir :*
L'unité de mesure de la distance est le ''.
En intérieur, 1'' = 3 mètres.
En extérieur, 1'' = 9 mètres, sauf pour la zone d'effet des sorts (1'' = 3 mètres).

DÉPLACEMENT DANS LE DONJON

Le déplacement en donjon est de 1'' pour 3 m pour une durée de 1 tour de 10 minutes en explorant et en faisant une carte. Si le groupe suit un chemin connu ou une carte, la vitesse de déplacement est 5 fois plus élevée, chaque déplacement prenant donc ⅕ème de tour (2 rounds). Si le groupe s'enfuit, tous les déplacements – sauf ceux des personnages encombrés – se font 10 fois plus vite, chaque déplacement prenant donc 1/10ème de tour (1 round). La même vitesse de déplacement s'applique en combat, en convertissant donc chaque 1'' de déplacement en 3 m ; en utilisant les segments, on trouvera donc facilement la distance parcourue par un monstre ou un personnage en combat.

Tableau 101 – Vitesse de déplacement en donjon

Vitesse de déplacement	Distance parcourue en un Round (1 minute)	Distance parcourue en un Segment (6 secondes)
6''	18 m	1,80 m
9''	27 m	2,70 m
12''	36 m	3,60 m
15''	45 m	4,50 m
18''	54 m	5,40 m

Si un déplacement de 3,60 mètres en 6 secondes vous parait lent, pensez aux conditions – fatigue physique ou crainte des rencontres hostiles.

[201] Blablabla...
[202] Blablabla : toujours ce besoin de justifier les règles. C'est comme ça un point c'est tout.

DÉPLACEMENT EN EXTÉRIEUR

Les différences majeures dans le déplacement en extérieur sont la distance et le temps. Chaque 1'' est égal au nombre de miles (1,6 km) que peut parcourir le personnage ou la créature en une demi-journée. Un personnage avec une vitesse de déplacement de 12'' pourra donc parcourir 19,2 km en une demi-journée. Le terrain fait varier la vitesse de déplacement. Lorsqu'a lieu une rencontre, la vitesse de déplacement devient la même qu'en donjon (mais pas les portées des armes et des sorts comme expliqué plus haut).

DÉPLACEMENT EN VILLE

Lorsque votre groupe arrive dans un endroit habité, les tours de déplacement deviennent les mêmes que pendant les combats en donjon : 1''= 3 m et chaque déplacement prend une minute. Ceci si le groupe ne fait pas de carte : s'il en dessine une, le temps sera 10 fois plus long, comme dans un donjon.

À PROPOS DE LA RÉALISATION DE PLANS ET DE CARTES

Il est impossible de faire une carte quand un groupe se déplace à grande vitesse, comme lorsqu'il fuit ou qu'il poursuit quelqu'un. Il faut aussi de la lumière pour établir et lire une carte ; l'infravision n'est d'aucune utilité dans ce cas. Il est, la plupart du temps, déconseillé de laisser des marques, quelques points de repère, des fils déroulés dans les donjons car les créatures passant par là les détruiront ou les déplaceront.



LUMIÈRE

La plupart des créatures habitant en sous-sol ainsi que les animaux nocturnes bénéficient de l'infravision qui permet de détecter les variations de chaleur dans le noir. Certaines races de personnage disposent, elles aussi, de l'infravision. Mais la plupart des personnages ne peuvent voir qu'avec de la lumière et le fait de dresser une carte demande de la lumière. Il faudra donc trouver un moyen de s'éclairer. Le tableau suivant vous donne les propriétés des sources de lumière courantes.

Tableau 102 – Sources de lumière

Source de lumière	Rayon d'illumination	Temps de combustion
Torche	12,00 m	6 tours (1 h.)
Lanterne	9,00 m	24 tours* (4 h.)
Lanterne à capuchon	24,00 m**	24 tours* (4 h.)
Dague magique	3,00 m	Infini
Épée courte magique	4,50 m	Infini
Épée longue magique	6,00 m	Infini

Notes à propos du tableau ci-dessus :

* la combustion consomme un ½ litre d'huile

** l'illumination n'est que de 1'' de large et peut être masquée par le capuchon

INFRAVISION

Comme il a été dit plus haut, l'infravision permet de voir les radiations dans le spectre infrarouge. Les corps chauds deviennent alors visibles, ainsi que les différences de température. Les corps chauds sont brillants, les corps froids sont gris et les corps très froids sont noirs. L'infravision normale s'étend à 6''. Les monstres habitant en donjon ont une infravision qui porte jusqu'à 12''. L'infravision ne fonctionne pas si le personnage possédant l'infravision se trouve près d'une source de lumière. De même, une chaleur intense empêche l'infravision de fonctionner.

Les voleurs cachés dans l'ombre n'échappent à l'infravision que si une source de lumière ou de chaleur ou un corps très froid cache la chaleur de son corps.

ULTRAVISION

L'ultravision est l'habilité de voir les radiations dans le spectre ultraviolet – rayons gamma, rayons X, etc. Les créatures possédant l'ultravision peuvent voir la nuit. Elles voient la nuit aussi bien qu'un humain au crépuscule grâce au bombardement incessant de rayons ultraviolets sur la terre.

ENCOMBREMENT

L'équipement que vous avez choisi d'emporter est à la fois lourd et volumineux. Il est bon de s'équiper au maximum mais sans prendre trop de choses. Votre personnage ne pourra se déplacer normalement que s'il ne dépasse pas certaines limites d'encombrement. (Notez bien que le volume d'un objet peut être aussi encombrant que son poids : 10 kilos de plumes occupent un espace considérable). Afin qu'il puisse se servir de son équipement, ce dernier doit être à portée de main du personnage : c'est encore une considération à prendre en compte. Enfin, le but des aventuriers étant de ramener des trésors, il est bon de prévoir des sacs et de la place pour pouvoir porter tout cet or. Le tableau ci-dessous vous donne une idée approximative du poids porté et de l'encombrement du personnage lors de ses déplacements.

Tableau 103 – Encombrement et conséquences

Encombrement	Déplacement	Réaction et initiative
Équipement normal environ 18 kg et encombrement faible	12'' – le personnage peut courir vite	Normales voire mieux
Équipement lourd armure et/ou équipement d'un poids d'environ 35 kg et assez volumineux	9'' – le personnage peut courir à pas lourds	Normales, pas de bonus
Équipement très lourd armure et/ou équipement d'un poids de 35 à 50 kg et volumineux (ex : plate)	6'' – le personnage peut trotter sur de petites distances	Ralenties
Équipement excessivement lourd armure et/ou équipement d'un poids de plus de 50 kg et/ou (très) volumineux	3'' à 4'' – impossible de courir ni même de trotter	Très ralenties

Les bonus ou malus de force modifieront ces facteurs. L'unité de poids est la pièce d'or (po), 20 po étant égales à 1 kilogramme. L'encombrement du au volume ne peut être calculé que par comparaison entre les différents objets. Exemple : quelle est la grosseur d'un tapis ?

De toute façon, le MD dispose des éléments nécessaires pour déterminer l'encombrement de votre personnage.



MONSTRE, LE TERME

Il est nécessaire de préciser que le terme monstre regroupe tout ce que les personnages pourront rencontrer durant leurs aventures. Un monstre peut être ce que son nom indique mais il peut aussi être un animal sans danger, une créature intelligente amicale, un humain fou, une bande de nains, un voleur – en fait, toute personne virtuellement menaçante ou hostile.

Lorsque votre MD vous annonce que vous rencontrez un monstre, cela veut simplement dire que votre personnage se trouve confronté à un certain type de créature. Le résultat de cette rencontre dépend de nombreux facteurs, y compris la nature du monstre et la réaction de votre personnage. Tous les monstres ne sont pas mauvais.

DÉPLACEMENT SILENCIEUX

Tout personnage se déplaçant fait du bruit qui peut attirer ou alerter ses adversaires. Mais les voleurs, ainsi que les personnages possédant des objets magiques permettant de marcher en silence tels que des *bottes elfiques*, ont un pourcentage de marcher en ne faisant aucun bruit. Afin de déterminer si le personnage est effectivement silencieux ou non, on lance un dé de pourcentage et si ce résultat est inférieur ou égal au score du personnage, il ne fait aucun bruit et peut *surprendre* plus facilement son adversaire.

DÉPLACEMENT INVISIBLE

Grâce à différents objets magiques, il est possible de devenir invisible et de se déplacer ainsi. Une *cape elfique* rend invisible celui qui la porte. Un *anneau d'invisibilité* ou un sort d'*invisibilité* offre une invisibilité parfaite. À noter que l'invisibilité ne masque pas la lumière d'une torche, et que le personnage ne peut donc pas avancer une torche à la main et passer inaperçu, car on verra la lumière même si on ne voit pas celui qui la porte.

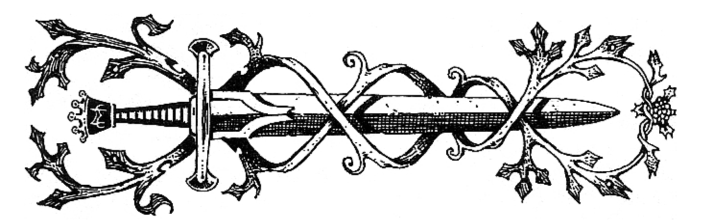
SURPRISE

La surprise est ce qui est imprévu, inattendu. Les personnages peuvent être surpris, tout comme les créatures qu'ils rencontrent. Le bruit et la lumière peuvent empêcher de surprendre. Chaque groupe concerné a 2 chances sur 6 de surprendre. On lance un d6[203], un résultat de 1 ou 2 indique qu'il y a surprise. Certains monstres ont plus de chance de surprendre que la normale ou sont plus difficiles à surprendre. Dans ce dernier cas, ils ont une probabilité réduite d'être surpris : 1 sur 6, 1 sur 8, etc. Chaque 1 de surprise est égal à 1 segment (6 secondes) de temps perdu pour le groupe surpris, et pendant ce temps, le groupe qui surprend peut agir librement, que ce soit pour s'enfuir ou pour attaquer. Si les deux groupes concernés sont surpris, les effets s'annulent ou sont réduits.

Tableau 104 – Surprise – Segments perdus

Différence des dés de surprise	Segments perdus
0	0
1 (2-1, 3-2, etc.)	1
2 (3-1, 4-2, etc.)	2
3 (4-1, 5-2, etc.)	3

Prenons l'exemple d'un groupe de personnages, invisibles et silencieux, qui rencontre un monstre. Le monstre a 4 chances sur 6 d'être surpris. Ils ont eux même 2 chances sur 6 d'être surpris. On lance un d6 pour le groupe et un autre pour le monstre. Comme le montre le tableau ci-dessous, il est possible qu'ils soient tous les deux surpris, qu'aucun ne le soit ou que l'un des deux seulement soit surpris. Les cas de figure possibles *pour cet exemple* sont résumés dans la table ci-dessous :



[203] Le dé qui est jeté par un groupe est celui qui permet de savoir si ce groupe est surpris (et non pas s'il surprend)

Tableau 105 – Surprise – Résolution d'un exemple particulier

Dé du groupe	Dé du monstre	Effet de surprise
3, 4, 5 ou 6	5 ou 6	aucun
1	1	Les deux sont surpris
2	2	Les deux sont surpris
1 ou 2	5 ou 6	Le groupe est surpris (pour 1 ou 2 segments)
3, 4, 5 ou 6	1, 2, 3 ou 4	Le monstre est surpris (pour 1 à 4 segments)
1	2, 3 ou 4	Le groupe est surpris (pour 1 à 3 segments)
2	1	Le monstre est surpris (pour 1 segment)

Le bruit et la lumière empêchent de surprendre un monstre. Si le groupe sait où se trouve le monstre, il ne pourra pas être surpris à moins que le monstre n'attende le groupe en lui tendant une embuscade.

Les personnages qui surprennent peuvent profiter des segments gagnés pour s'enfuir, se rapprocher ou attaquer. Il est en général possible de se déplacer de moins de 3 mètres et porter une attaque en un segment. Les attaques physiques sont également possible à raison de une par segment de surprise, qu'il s'agisse d'une attaque par arme, par projectile, par arme naturelle (crocs, griffes, etc.) ou même par souffle. Les sorts demandent un temps d'incantation spécifique, quelle que soit la surprise. Le MD dispose de toutes les informations pour déterminer tout cela.

Voir aussi « Initiative » plus loin.

PIÈGES, EMBÛCHES ET RENCONTRES

Durant vos aventures, vous vous heurterez probablement à toutes sortes de pièges et embûches et vous rencontrerez des monstres. Bien que votre MD déploie toute son énergie pour vous mettre en difficulté et rendre le jeu intéressant, vous et vos compagnons de jeu devez tout mettre en œuvre pour vaincre et tirer profit des situations rencontrées. Vous ne devez pas pour autant ralentir le jeu et votre groupe par excès de prudence. Vous trouverez dans les paragraphes suivants des conseils à propos des pièges, embûches et rencontres de toutes sortes.

PIÈGES

Le but des pièges est d'emprisonner, de canaliser, de blesser ou de tuer les personnages. *Les pièges qui emprisonnent* se ferment par des barreaux ou des blocs de pierre ; certains pièges peuvent être des puits avec des trappes qui se referment et dont l'ouverture est déclenchée par une pression exercée par un poids. La plupart des endroits piégés ont une autre entrée par laquelle le poseur du piège peut entrer. Il est pratiquement impossible d'éviter ces trappes, à moins d'explorer chaque dalle du sol, ce qui rend l'exploration impossible et augmente la probabilité de rencontrer des monstres errants ou des patrouilles. Si vous êtes emprisonnés, préparez-vous à être attaqués, cherchez des issues et prenez garde à ne pas être orientés ou canalisés. En effet, les pièges de ce type ont souvent pour but de rabattre les proies vers un danger plus grand ou vers celui qui a posé le piège. Des murs qui coulissent ou des portes qui laissent entrer mais qui ne laissent pas ressortir, voilà des exemples de ce genre de pièges. S'il est impossible de les éviter, il est possible de réagir, même si le problème du retour risque de se poser. Votre carte ou votre plan, si vous en avez fait, s'avèrera alors très utile.

Les pièges qui blessent cherchent à diminuer la force du groupe avant qu'il n'atteigne son but. On trouvera des pièges qui déclenchent des lames qui fauchent les personnages lorsqu'ils marchent sur une dalle, des flèches qui sont décochées si on tire une corde ou des lances de fantassin qui partent d'elles-mêmes lorsqu'on ouvre une porte, etc. On peut souvent détecter et déclencher ce genre de pièges avec une perche ou une lance de fantassin sans faire courir de danger aux personnages (sauf exception, bien sûr) ; on peut, de la même façon, tenter de faire s'ouvrir une fosse sans tomber dedans. Le mieux est de disposer d'un certain potentiel de guérison – potions ou sorts – afin d'arriver au but final en bonne santé.

Les pièges qui tuent se trouvent dans des endroits importants ou dans les niveaux les plus profonds des donjons. Des puits profonds plantés de piques, des projectiles empoisonnés, des pieux empoisonnés, des chutes dans des puits enflammés, des planchers qui s'ouvrent et font tomber le groupe dans un bain d'acide ou devant un dragon rouge en colère, 10 tonnes de rocher tombant du plafond ou encore des pièces verrouillées qui se remplissent d'eau, voici quelques exemples de pièges mortels. Encore une fois, observez

et prenez des mesures de prudence (perches, cordes, etc.), utilisez les facultés de voleur si un des personnages du groupe en possède et souhaitez d'avoir de la chance.

En résumé, un piège peut être dangereux et peut tuer un personnage, voire le groupe tout entier. Vous pouvez réduire la part laissée au hasard en vous équipant correctement, en emmenant un clerc pour vous guérir, un nain pour détecter certains pièges, un voleur pour les détecter et les désamorcer ou/et un magicien pour lancer des sorts d'*ouverture* ou de *serviteur invisible*. L'observation et la déduction, alliées à la prudence, peuvent vous permettre d'éviter un grand nombre de pièges.

EMBÛCHES

Votre MD peut imaginer un tel nombre d'embûches différentes qu'il est impossible d'en faire une liste. L'imagination étant la seule limite au type d'embûches qu'il est possible de rencontrer, il vous revient à vous, joueurs, de faire appel à votre astuce. Certaines embûches sont tout simplement contrariantes ou ennuyeuses, tandis que d'autres sont à la fois contrariantes et cherchent à vous tromper ou vous égarer. Imaginez plusieurs pièces aux portes desquelles on entend de façon très nette un bourdonnement. Le groupe va alors se préparer au combat à chaque fois pour ne trouver en fait jamais rien. Mais ceci est peut-être du à un phénomène acoustique qui fait entendre dans plusieurs pièces à la fois le bourdonnement d'un essaim de guêpes géantes vivant tout près. Dans ce cas, le groupe, devenu trop confiant à force d'ouvrir des portes donnant dans des pièces « à bourdonnement » vides, risque alors d'entrer dans une de ces pièces sans se préparer et se faire surprendre par un essaim de guêpes en colère. Des illusions peuvent aussi agacer, retarder, égarer ou même tuer un groupe. Il peut s'agir de créatures, de puits, de feux, de murs, etc., tous illusoires. Imaginez l'illusion d'un sac d'or recouvrant un nid de vipères. Des couloirs zigzagants, d'autres recouverts de sorts de *distorsion des distances*, voire même des pièces qui téléportent, n'ont pour seul but que de semer la confusion dans l'esprit du groupe. Ils rendent les cartes inutilisables, amènent les personnages là où ils ne voulaient pas forcément se rendre et ainsi de suite. Il en est de même pour des pièces ascendantes ou descendantes, des pièces qui coulissent ou des puits. Prenons comme exemple une oubliette qui se trouve à la fin d'un couloir qui montait imperceptiblement depuis un moment. Un personnage tombant dans cette oubliette se retrouvera en fin de compte au même niveau tout en étant persuadé qu'il est à un niveau plus bas. Les pièces peuvent aussi tourner sur elles-mêmes de façon imperceptible pour leurs occupants afin de fausser les directions, les portes secrètes peuvent s'ouvrir sur deux endroits différents selon les circonstances ou de façon alternative. Bref, proprement manipulé, ce genre de pièges peut s'avérer mortel.

Il faut faire preuve de jugement et de discernement pour éviter ces embûches. Un groupe bien préparé et prudent peut les éviter et en réduire les conséquences tandis que les téméraires risquent plutôt de s'attirer des problèmes. Votre MD va utiliser toute son imagination pour pouvoir vous piéger : vous devez faire preuve de toutes vos facultés pour le contrer et éviter au maximum les dégâts.

RENCONTRES

Un « monstre » peut être un sorcier bienveillant, un nain fou, un dragon de bronze accueillant ou une manticore malicieuse, etc. Et ceci, aussi bien en donjon qu'en extérieur ou en ville. Les rencontres aléatoires sont appelées *rencontres de monstres errants*. Les rencontres avec les créatures placées à un endroit précis par le MD sont appelées *rencontres prévues*.

Les monstres errants sont soit tirés au hasard, soit déterminés avant la partie par le MD. Un groupe s'aventurant dans un bois ou un labyrinthe déserté d'un donjon peut rencontrer n'importe quel type de monstres. Bien entendu, si le bois était le domaine d'une tribu de centaures ou si le labyrinthe était habité par des orques, le type de monstres errants rencontrés serait déjà déterminé par le MD. Le MD fait des tirages à intervalles réguliers pour déterminer si le groupe rencontre un monstre errant. Il est souvent sage d'essayer d'éviter ces rencontres, car ces combats affaiblissent le groupe et les monstres errants ont rarement des trésors intéressants. Il est possible, si le groupe a choisi de s'enfuir, de jeter de la nourriture ou quelques pièces de monnaies en espérant que les monstres s'arrêteront pour les ramasser. S'il est impossible d'éviter la confrontation, méfiez-vous des embûches, mettez fin au combat le plus vite possible et continuez l'aventure. Les tirages de rencontre avec des monstres errants reviennent à intervalles réguliers : il est donc déconseillé de perdre trop de temps à chercher sans arrêt des portes secrètes, à écouter à chaque porte, etc. Votre MD tiendra aussi compte du bruit que fait votre groupe, car le bruit peut attirer des monstres. Ne passez pas trop de temps à discuter ensemble dans des endroits à découvert. Un combat prend du temps et fait énormément de bruit : après le combat, quittez donc les lieux le plus vite possible. La préparation et l'organisation sont essentielles à la réussite de votre personnage, ici comme ailleurs.

Les *rencontres prévues* sont des rencontres placées par votre MD. De telles rencontres se feront à proximité du repaire du monstre en question ; ainsi, à la différence des rencontres avec des monstres errants, ces épisodes mouvementés peuvent rapporter quelque richesse si vous remportez le combat et surtout faire progresser le dénouement d'une intrigue. Une expédition réussie s'organise généralement dans le but de rencontrer un monstre particulier, vers un ensemble de repaires découverts lors d'une expédition antérieure. À noter qu'on entend par repaire le lieu où habite un monstre – un château, un corps de garde, un temple ou toute autre construction.

Toutes les rencontres font intervenir des notions de *déplacement*, de *surprise* (voir paragraphes précédents) ainsi que l'*initiative*, la *communication*, la *négociation* et/ou le *combat*. Tous ces aspects de l'aventure, ainsi que les *dégâts*, la *guérison*, les *jets de protection*, l'*obéissance* et le *moral* sont détaillés dans les paragraphes suivants.

INITIATIVE

L'initiative détermine qui peut agir en premier lors d'une rencontre. L'effet de surprise rend inutile les jets de détermination d'initiative, puisque le côté ayant surpris a toute liberté d'action pour un certain temps. Mais une fois ce temps écoulé, il faut déterminer qui pourra agir avant l'autre et pour cela tirer l'initiative.

Il est possible de faire de multiples choses si l'on dispose de l'initiative : claquer une porte, s'enfuir, se rapprocher pour venir au contact, ordonner de se rendre, implorer la pitié, déclencher les effets d'une baguette magique, commencer l'incantation d'un sort, lancer des projectiles et bien d'autres choses encore.

On détermine l'initiative en lançant un d6 pour le groupe et un autre d6 pour les créatures rencontrées. On fait un tirage pour chaque round où l'initiative entre en ligne de compte. Un round durant 1 minute, on tient rarement compte de la dextérité pour savoir qui agit en premier. Mais si, par exemple, un des deux groupes est sous l'influence d'un sort de *ralentissement* ou de *rapidité*, l'initiative revient toujours au groupe non ralenti ou au groupe sous l'effet du sort de rapidité, sans qu'il ne soit pour cela nécessaire de déterminer l'initiative. Dans *presque*[204] tout les autres cas, le groupe ayant le meilleur résultat des deux dés agit le premier. Pour les effets de l'initiative sur le combat, voir « Combat », plus loin.

COMMUNICATION

Que ce soit pour connaitre les intentions d'un monstre non immédiatement hostile ou encore faire connaitre les vôtres, il vous faudra trouver un moyen de communication. Les différentes peuplades humaines parlent pour la plupart le commun, ce qui ne devrait donc pas poser de problème. Mais comment communiquer avec un géant, un chien esquiveur ou toute autre créature étrange ? Lever la main droite en signe de paix ? S'abstenir de toute action violente ? À vous de trouver les meilleurs moyens. Rappelez-vous seulement qu'il sera difficile de promettre une somme d'argent en échange de votre passage à une bande d'ogres si vous ne parlez pas leur langage.

NÉGOCIATION

La plupart des MD adorent les négociations car elles leur permettent de jouer un rôle actif dans le jeu. Le MD prend la personnalité de la créature – qu'elle soit timide, hostile, stupide, cupide, sympathique, mal informée ou autre. Les monstres intelligents seront toujours prêts à négocier pour chercher à savoir si votre offre est intéressante. Même un ogre, qui est pourtant une créature assez stupide, pourra comprendre qu'un groupe peut le tuer s'il attaque ou s'il demande trop. Il préférera donc une petite somme d'argent à un combat risqué qui lui rapporterait pourtant de la chair fraîche à dévorer et de belles

[204] J'ai rajouté le presque, parce qu'il est vraiment nécessaire !

babioles. En revanche, tout monstre hostile profitera du moindre signe de faiblesse apparent, à moins qu'il ne soit certain de pouvoir gagner plus d'une autre façon. Résignez-vous donc à payer parfois certaines choses au-dessus de leur valeur. Il vaut mieux être vivant et perdre un peu d'or. En négociant, vous pouvez sauver vos vies et éventuellement revenir un peu plus tard pour vous venger. Soyez toujours à l'affût, examinez toutes les facettes du problème puis agissez selon votre jugement. Dans de nombreux cas, un pot de vin peut vous éviter bien des ennuis. N'hésitez donc pas à négocier.

COMBAT

Ce chapitre aborde succinctement *presque* toutes les formes d'attaque et de combat. On y trouvera les tentatives des clercs pour *repousser les morts-vivants*, les *contrôles magiques*, les *sorts* d'attaque, les *souffles*, les *regards*, les *attaques par objets magiques*, les *lancers de projectiles* et les *combats en mêlée* (au corps à corps). Lorsque la communication et la négociation échouent et tournent court, il est souvent nécessaire d'en venir au combat. Un personnage intelligent évitera d'attaquer d'abord et de poser des questions ensuite, mais dans chacune de vos aventures, vous aurez certainement à combattre, et plusieurs fois.

CONTRÔLER OU REPOUSSER LES MORTS-VIVANTS (VADE-RETRO)

Les clercs ont le pouvoir de repousser ou de contrôler les morts-vivants et certains démons, diables, divinités inférieures et les paladins, grâce à leur foi et l'utilisation de leur symbole sacré. Le niveau du clerc intervient dans la détermination du pourcentage de réussite. À partir d'un niveau plus élevé, le clerc peut même détruire les morts-vivants grâce au pouvoir de sa religion et de sa croyance. Un clerc mauvais peut les détruire ou les obliger à le servir s'ils sont de même alignement que lui ou s'ils sont neutres, comme des squelettes ou des zombies. La réussite dépend de la situation : le clerc doit pouvoir se placer devant le(s) mort(s)-vivant(s) et avoir le temps de réciter les phrases rituelles en brandissant devant lui son symbole sacré. Ceci empêche bien entendu le clerc de se livrer à d'autres actions.

CONTRÔLE MAGIQUE

Il est possible de contrôler certaines créatures grâce à des potions, des parchemins, des anneaux ou d'autres moyens magiques similaires. En avalant une potion, un personnage peut contrôler les actions d'un dragon, un parchemin peut empêcher des élémentaux d'attaquer, un anneau peut permettre de commander aux mammifères. Toutes ces actions font partie du combat puisqu'elles sont tentées contre des monstres rencontrés. Il faut avoir la possibilité d'utiliser les moyens de contrôle, et la surprise, l'initiative ou le combat décideront de cette opportunité. Il n'est en effet pas possible de prendre une potion, de l'ouvrir et de la boire pendant qu'un géant vous frappe à coup de massue. Il est de même impossible de lire un parchemin au milieu du tourbillon d'un élémental de l'air. Et il est trop tard pour ordonner à une belette géante de ne pas attaquer lorsqu'elle est déjà en train de vous dévorer.

COMBAT PAR SORT

À moins que le combat ne soit un combat sorts contre sorts, les attaques par sorts n'interviennent qu'en fin de round, après leur incantation, relativement longue. En général, plus le niveau du sort est élevé, plus le temps d'incantation est long, les sorts de haut niveau demandant parfois un round d'incantation. De plus, si le lanceur de sort est frappé, immobilisé ou magiquement attaqué (et rate son éventuel jet de protection – voir plus loin), le sort est perdu et sans effet. Ces règles s'appliquent aussi bien aux clercs, druides, magiciens et illusionnistes qu'aux monstres dotés de la faculté de lancer des sorts. Les sorts de soins obéissent également à ces règles.

ATTAQUES PAR SOUFFLE OU PAR LE REGARD

Certaines créatures – ou un personnage, avec l'aide de la magie – peuvent attaquer par souffle, principalement les dragons, les gorgones, les loups des glaces, etc. Ces attaques portent sur les créatures qui se trouvent dans la zone d'effet du souffle. D'autres ont des regards très dangereux – les ombres des roches, les basilics, les méduses, les catoblépas, etc. Les personnages qui croisent le regard du monstre peuvent être affectés. Il est possible de prendre des précautions pour minimiser les effets du souffle ou éviter les regards. Contre la plupart de ces attaques, la créature ou le personnage a le droit à un jet de protection qui réduit ou annule les dégâts. Ces formes d'attaques sont rapides et malheureusement souvent inévitables.

ATTAQUES PAR OBJET MAGIQUE

Il est possible d'attaquer avec des baguettes, bâtons ou bâtonnets magiques, des anneaux et quelques autres objets magiques divers. Ces attaques sont souvent aussi dangereuses que les attaques par souffle ou par regard car leur zone d'effet est importante et peut atteindre plusieurs créatures à la fois : ces attaques sont très rapides. Il suffit de pointer l'objet vers la cible et de le déclencher. La majorité de ces attaques donne tout de même droit à un jet de protection.

LANCER DE PROJECTILES

Cet aspect du combat regroupe entre autres les projectiles de catapulte, les rochers lancés par des géants, les dards partant de la queue d'une manticore, mais aussi les flasques d'huile enflammée, les torches, les fioles d'eau bénite, les bouteilles de poison, les armes magiques (javelot de foudre, boule de feu sous forme de projectile venant d'un collier magique, etc.), le crachat de poison, le jet de hachettes, de marteaux, de javelots, de lances de fantassin ainsi que les tirs de billes de fronde, de flèches et de carreaux d'arbalètes.

COMBAT EN MÊLÉE

Cet aspect du combat regroupe les attaques au corps à corps par armes, par armes naturelles (crocs, griffes, dents, etc.), les tentatives d'immobilisation et les « touchers » (simplement en touchant les personnages, certains monstres peuvent les empoisonner, les paralyser, leur retirer des niveaux, etc.). Comme pour toutes les autres formes de combat, le côté gagnant l'initiative frappe en général le premier. Les survivants ont le droit de répondre. Notez que les sorts de *rapidité* et de *ralentissement* influent sur l'initiative. Les guerriers pouvant frapper plus d'une fois par round frappent les premiers, à moins qu'ils ne combattent des guerriers eux aussi capables de frapper plusieurs fois pas round. Dans ce dernier cas, il faut faire un tirage d'initiative. La position des adversaires et la longueur des armes peuvent avoir une influence sur l'ordre des attaques.

Les personnages combattant en mêlée peuvent choisir d'attaquer, de parer, de reculer ou de s'enfuir. *Attaque* : on peut attaquer par armes, à main nue ou essayer d'immobiliser son adversaire. *Parade* : le fait de parer un coup empêche de frapper mais permet de retrancher ses propres bonus de force à la probabilité de toucher de l'adversaire, afin d'avoir moins de chance d'être touché[205]. *Reculer* : il s'agit de reculer en faisant face à son adversaire, éventuellement en parant son coup. *Fuir* : faire demi-tour et partir le plus rapidement possible, au risque de prendre un coup dans le dos. Le personnage sera sauvé si ses poursuivants courent moins vite que lui.

EXEMPLE DE COMBAT

Un groupe de 5 personnages – un magicien, un clerc, un voleur, un guerrier humain et un guerrier nain – surprend un illusionniste accompagné de 20 orques. Les adversaires sont à une distance de 9 mètres et le magicien commence immédiatement un sort de *sommeil*. Le clerc prépare un sort de *silence sur 5 mètres*. Pendant ce temps, le voleur se glisse à l'arrière du groupe afin de se cacher dans l'ombre et d'attaquer par derrière lorsque l'occasion se présentera. Le guerrier humain tire une flèche sur l'illusionniste et le nain lance une hache.

Le groupe de l'illusionniste n'étant surpris que pour un segment, on tire ensuite l'initiative. L'illusionniste et ses orques gagnent l'initiative. L'illusionniste prépare un sort, les orques foncent à l'attaque en jetant des lances de fantassin. Le magicien est atteint par une lance, son sort de *sommeil* est perdu. Les guerriers attaquent les orques, le clerc lance son sort sur l'illusionniste, l'empêchant de lancer son sort de *jet prismatique* et donnant au voleur plus de chance de frapper dans le dos puisqu'il est déjà

[205] Note de source Officielle (Polyhedron Magazine « Dispel Confusion ») : Un personnage qui choisit de parer ne peut rien faire d'autre pour ce round, donc aucune attaque n'est possible (quel que soit le nombre d'attaques permises au personnage). Le bonus de parade ne peut être utilisé que contre une seule attaque par round. Soustrayez le bonus de force (s'il y en a) au jet pour toucher de l'attaquant. (Notez que seuls les personnages très forts bénéficient de la parade).

caché dans l'ombre. Ainsi, après la surprise et un round de mêlée, le groupe a réussi deux coups sur l'illusionniste, l'a empêché de lancer son sort, a tué un orque et en a blessé un deuxième. Les personnages, quant à eux, ont reçu trois blessures par lances de fantassin et un de leurs sorts a été gâché.

On tire alors l'initiative pour le deuxième round. L'illusionniste et les orques gagnent de nouveau l'initiative et attaquent les premiers : 5 orques sur chaque guerrier pour tenter de les immobiliser, 6 contre le magicien et 3 sur le clerc. Les guerriers sont renversés, ainsi que le magicien, mais le clerc parvient à éviter leur charge. L'illusionniste commence un nouveau sort sans composante verbale. N'entendant pas le voleur derrière lui, il ne l'a pas repéré. C'est au tour du groupe de personnages d'agir. Le clerc abat un des orques et le voleur frappe dans le dos de l'illusionniste avec son épée. L'illusionniste tombe mort. Les guerriers et le magicien sont maintenus par les orques et ne peuvent rien faire. Fin du deuxième round.

Le groupe gagne l'initiative pour le troisième round. Le clerc tue un autre orque, tandis que le voleur court porter secours au plus proche guerrier. C'est maintenant le tour des orques. Leur chef est mort et ils ont à faire face à deux adversaires puissants. On tire un test de moral. Si leur moral est bon, ils tueront probablement à coups de dague les personnages qu'ils retiennent ; si leur moral lâche, ils les libéreront et s'enfuiront.

PROCÉDURES DE COMBAT

Note : il s'agit là d'informations générales, le MD disposant, lui, de tous les éléments nécessaires pour ces procédures. La plupart des modes de combat magique et des souffles ne demandent pas de probabilité de toucher mais les victimes ont droit à un jet de protection afin de déterminer si elles ont pu éviter l'attaque ou au moins en diminuer les effets. Pour les autres attaques, il faut faire un jet de probabilité de toucher qui inflige obligatoirement des dégâts si elle réussit. Il est possible que la victime ait malgré tout un jet de protection à faire si l'attaque génère d'autres effets, tels que par exemple l'empoisonnement, la paralysie, etc. Savoir si un coup porte ou non se détermine en fonction du niveau de l'attaquant et de la classe d'armure de son adversaire.

JET DE PROTECTION

Le jet de protection représente la chance qu'a chaque personnage d'éviter une attaque magique (ou par souffle) ou d'en réduire les effets. (Notez que les objets, normaux ou magiques, ont le droit à un jet de protection pour savoir s'ils résistent à des attaques telles que des chutes, coups, etc. Imaginez un manteau subissant le souffle de feu d'un dragon rouge, une armure magique frappée par un sort de *foudre* ou un marteau magique volant à travers un *cône de froid* avant de toucher sa cible.). Votre MD dispose des tableaux de jets de protection par classe et par niveau. Les scores de base à atteindre varient selon la puissance de l'attaque, les protections magiques, la race et la classe du personnage.

CLASSE D'ARMURE

La classe d'armure d'un personnage dépend de son armure, de son bouclier, des facteurs magiques et de sa dextérité. La taille du personnage peut aussi jouer sur sa classe d'armure : un nain améliore sa classe d'armure de 4 points lorsqu'il se bat contre un géant. Un exemple : la plate feuilletée donne une classe d'armure de 4 ; si le personnage rajoute un bouclier, sa classe d'armure devient 3 ; s'il s'agit d'un bouclier magique +1, la classe d'armure devient CA 2. Imaginons que le personnage porte une *cape de déplacement*, sa classe d'armure passe alors à 0. De plus, grâce à sa dextérité de 16, le personnage gagne encore 2 points, pour une classe d'armure finale de -2. Si le personnage est un nain, sa CA sera de -6 lorsqu'il se battra contre un géant, ceci étant du à la différence de taille, mais aussi du fait des particularités des nains (un petite-gens n'a pas cet avantage).

Gardons le même exemple et faisons combattre ce personnage nain contre une bande de 7 hobgobelins. Son bonus de bouclier n'est valable que face à 3 adversaires au maximum. Ainsi, 4 hobgobelins restant, placés dans son dos, l'attaqueront sur une CA 0. De plus, le nain ne pouvant pas voir les adversaires dans son dos et ne pouvant réagir en fonction, ces 4 mêmes hobgobelins l'attaquent sans qu'il bénéficie de ses bonus de dextérité et frappent donc contre une CA 2. De la même façon, si des géants lui lançaient des rochers de loin plutôt que de le frapper avec une arme, le nain ne pourrait pas bénéficier de ses bonus de dextérité, ni des bonus dus à sa taille ; ainsi, au lieu de sa CA -6, il serait CA 0 contre les jets de rochers. En effet, les bonus de dextérité ne s'appliquent pas dans le cas de gros projectiles comme ces rochers.

PREMIER COUP

Il se passe beaucoup de choses en un round de mêlée – assauts, retraites, feintes, parades, etc. Pendant cette minute, chaque combattant a la possibilité de placer un coup décisif pour ce round. Le jet du d20 « pour toucher » représente ce coup notable. La plupart du temps, l'initiative détermine qui frappe en premier, mais parfois, d'autres facteurs entrent en ligne de compte ; en voici quelques exemples : les guerriers de haut niveau peuvent frapper plusieurs fois par round. Ils frappent donc habituellement en premier, puis en dernier. Des créatures sous l'effet d'un sort de *ralentissement* frappent en dernier, celles sous l'effet de sorts ou de potions de *rapidité* frappent en premier. Une solide formation de créatures tenant des armes longues frappera en premier des adversaires se servant d'armes courtes. Un adversaire chargeant sera frappé en premier par une arme d'hast ou une lance de fantassin pointée sur lui. Votre MD orchestrera ces détails selon le bon sens. Dans un combat singulier important, la dextérité et les facteurs de rapidité des armes serviront à déterminer l'ordre et le nombre des attaques.

FACTEURS D'ARME

Les tableaux des armes donnent les dégâts infligés, la longueur, le poids, l'espace nécessaire pour s'en servir et le facteur de rapidité. Dans ces mêmes tableaux, vous trouverez aussi des ajustements sur le type de classe d'armure. Ces ajustements sont souvent négligés par les joueurs lors du choix des compétences martiales, alors qu'ils ont un effet important sur le combat, puisque ces ajustements peuvent varier de -14 à +9.Votre MD utilisera tous ces facteurs ainsi que les tables dédiées pour résoudre les combats.

DÉGÂTS ET ATTAQUES DES MONSTRES

Les monstres utilisant des armes se battent généralement beaucoup mieux que les personnages. D'autres attaquent avec leur armement naturel, griffes, serres, dents, crocs, cornes, etc. Il y a des exceptions aux deux cas. Le MD utilise une table spécialement dédiée pour déterminer la chance de réussite des monstres pour toucher en combat.

TABLES DE COMBAT ET JETS DE PROTECTION

Votre MD dispose des tables pour chaque classe de personnage, par niveaux, indiquant les scores minimaux requis pour toucher. Les hommes normaux, tels que les hommes d'armes, sont considérés comme étant de niveau 0. Les monstres sont classés selon le nombre de leurs dés de vie. Toutes les créatures utilisent les tables de protection selon leurs classes. Il existe une table spéciale pour les jets de protection des objets.

DÉGÂTS

Les dégâts que subit un personnage sont comptabilisés en points de vie et retirés au total du personnage. Si un personnage atteint 0 points de vie ou moins, il risque de mourir. Certains moyens magiques peuvent sauver de la mort : un *anneau de régénération* par exemple (voir **Manuel des Monstres** : *Troll*).

DÉGÂTS DUS À DES CHUTES

Chuter dans un puits, tomber d'une fenêtre ou autre, inflige des dégâts, à moins de pouvoir stopper la chute d'une façon ou d'une autre. De telles chutes provoquent en réalité des fractures, des entorses, des dommages internes ou des fêlures, mais, en accord avec le système de jeu, il est plus probable que votre MD vous fera perdre un certain nombre de points de vie, à raison de 1d6 cumulatifs par tranche de 3 mètres de chute (20d6 maximum), avec des ajustements mineurs selon la surface de réception (1d6 pour 3 m, 2d6 pour 6 m, 3d6 pour 9 m, 4d6 pour 12 m et ainsi de suite jusqu'à un maximum de 20d6).

GUÉRISON

Il existe plusieurs moyens pour récupérer des points de vie perdus. Le plus simple consiste à laisser faire le temps. Pour chaque jour passé à se reposer, le personnage récupère 1 point de vie. Après 30 jours de repos, les personnages récupèrent au rythme de 5 points de vie par jour. Il existe des moyens plus rapides : « l'imposition des mains » du paladin, les soins, les potions et autres objets magiques. Un sort de *souhait majeur* peut ramener tous les points de vie perdus par plusieurs personnages à la fois. Les points de vie ne peuvent jamais dépasser le total initial du tirage des dés plus les bonus.

OBÉISSANCE

L'obéissance concerne surtout les servants et les compagnons d'armes des personnages. L'obéissance dépendra alors du moral des troupes, de leur loyauté et du contexte. Si vous demandez à un compagnon d'armes d'essayer un manteau afin de savoir s'il a des pouvoirs magiques, il est fort probable que le compagnon d'armes et tous les autres penseront que ce manteau lui revient. De la même façon, si on demande à un servant de goûter le contenu d'une bouteille, il considérera que la bouteille lui appartient. L'obéissance dépend beaucoup du comportement du personnage : probité, justice, récompense, péril, amour, respect, peur et autres émotions similaires.

Certains objets magiques, en particulier les épées, sont doués d'une volonté propre et ont tendance à se rebeller et à refuser parfois d'obéir à leur maître si ce dernier se montre trop faible, hésitant, trop exigeant ou trop fou.

MORAL

Le moral est l'état d'esprit des « troupes » pendant les combats ou les situations de stress. Les créatures stupides se battent jusqu'à la mort. Celles ayant un but précis – les fanatiques, les gardes d'élite – font de même. Les monstres puissants ne font jamais de test de moral, les faibles non plus tant qu'ils ont un chef pour les commander. Votre personnage n'effectue pas non plus de test de moral, car chaque joueur décide de la personnalité de son personnage (brave, couard, prudent, téméraire, etc.). Vos compagnons d'armes et vos servants devront, eux, faire des tests de moral.

Lorsque vous demandez à l'un de vos servants et/ou compagnons d'armes de prendre des risques que vous ne prenez pas vous-même, ou lorsqu'il se retrouve dans une situation périlleuse avec ou sans votre personnage, ou lorsqu'il vient de vaincre un ennemi qui s'enfuit, ou encore qu'il a l'occasion de ramener seul un butin important, votre MD testera alors le moral de votre compagnon. Ses actions, son obéissance et ses réactions dépendront alors du résultat de ce test de moral.

La loyauté des compagnons d'armes et des servants dépend du charisme du personnage, mais aussi des traitements antérieurs, de la situation actuelle et du comportement de leurs camarades. Vos lieutenants, si vous en avez, peuvent avoir une forte influence. Les personnages de niveau élevé sont moins sujets au doute, à moins d'être confrontés à des situations désespérées ou d'être dans un état très faible.

Si vous traitez vos compagnons d'armes et vos servants de façon juste, si vous les payez correctement, si vous leur donnez les armes et l'équipement nécessaires pour s'engager avec le maximum de protection et d'efficacité au combat, leur moral sera bon. De plus, si vous ne leur demandez pas de prendre des risques que vous ne prendriez pas vous-même, si leur taux de mortalité n'est pas trop élevé et si leur « maître » ne les abandonne pas en situation critique, ils seront prêts à faire face à n'importe quelle situation. Le manque de d'action et de discipline et les revers font baisser le moral. Un bon joueur accordera toute son attention à ces considérations.



CARTOGRAPHIE

Il est recommandé qu'un joueur, au moins, trace une carte de la progression de l'expédition. Et, bien évidement, si deux joueurs s'occupent de la carte, elle n'en aura que plus de chances d'être juste[206]. Il est conseillé d'utiliser du papier millimétré[207] pour les expéditions souterraines et du papier à hexagones pour l'extérieur. Essayez d'avoir toujours sous la main les deux sortes de papier. La carte n'a pas besoin d'être précise au mètre près. Son but est de noter où vous allez et surtout vous indiquer comment en revenir. Notez sur la carte les zones dangereuses – pièges, embûches, monstres.

ORGANISATION

Organisez votre groupe afin que le MD connaisse à chaque instant la place de chacun des personnages. Déterminez l'ordre de marche et ce, selon la largeur du couloir ; dites qui ouvre les portes, etc. Préparez vous à faire front à tous les événements pouvant survenir aussi bien à l'arrière qu'à l'avant. Des figurines peuvent se montrer d'une grande utilité dans ce cas. Votre MD vous demandera surement de dessiner l'ordre de marche sur une feuille de papier si vous n'avez pas de figurines. Si votre groupe représente beaucoup de joueurs, désignez le « chef » de votre groupe, c'est-à-dire celui qui dira au MD ce que fait le groupe.

EXPÉRIENCE

L'expérience mesure l'habilité du personnage dans sa profession. Chaque personnage commence au niveau 1 sans point d'expérience. Une fois l'aventure terminée, et le personnage rentré à sa base, le MD lui attribue un certain nombre de points d'expérience, basé sur les trésors ramenés, les monstres capturés ou éliminés et les problèmes résolus grâce aux habilités spécifiques à la classe du personnage. Les personnages ayant des scores élevés dans leurs habilités principales obtiennent un bonus de points d'expérience (dans certains cas). Lorsque le personnage a assez de points d'expérience, il passe au niveau supérieur dans les conditions déterminées par le MD. Rappelez-vous que la plupart des humains et semi-humains de niveau 0 ne peuvent pas gagner de niveaux. Les personnages joueurs sont inhabituels et supérieurs.

On pourra rétorquer que le fait de gagner des points d'expérience selon les pièces d'or gagnées et les monstres tués n'est pas très réaliste, que ce ne sont pas de telles actions qui rendent le personnage plus habile dans sa classe. Et cela est vrai ; si l'on accepte l'existence de lanceurs de sorts, clercs, druides, magiciens, illusionniste, de super-héros nains, de paladins, de voleurs elfes et d'assassins demi-orques, il est évident qu'ils tireront chacun leur expérience d'activités différentes. Mais il s'agit d'un jeu, un jeu se déroulant dans un univers fantastique, dans lequel le réalisme n'est pas toujours le bienvenu. Si l'on accepte l'existence de géants de plus de 3 mètres de haut, pourquoi ne pas accepter un système dans lequel l'expérience est basée sur les trésors acquis ? S'il est évident qu'un clerc acquiert normalement son expérience en priant et en exerçant sa religion, cela ne présenterait pas grand intérêt dans un jeu d'épopée fantastique. De même, les guerriers doivent suivre un entrainement physique permanent et pratiquer leurs armes, les magiciens doivent passer des heures à étudier leurs grimoires, les voleurs doivent inlassablement tester leurs habilités manuelles pour parvenir à une maîtrise parfaite mais aucun de ces entrainements n'est intéressant à jouer. On laissera donc de côté ces entrainements en estimant que les personnages les font « hors jeu ».

La règle de base est qu'une pièce d'or rapporte un point d'expérience. Les pièces de cuivre, d'argent, d'électrum, de platine, les gemmes, les joyaux et autres valeurs marchandes étant converties à une valeur en pièces d'or. Les objets magiques conservés par les personnages rapportent peu de points d'expérience mais leur apporteront surtout une grande aide pour la suite des aventures. Si le personnage revend un objet magique, il touchera des points d'expérience égaux à sa valeur en pièces d'or, toujours sur la base qu'une pièce d'or est équivalente à un point d'expérience. Les points d'expérience des trésors (monétaires ou magiques) seront modifiés si le gardien du trésor (qu'il soit un monstre, un objet, un obstacle comme une porte secrète ou un labyrinthe) était plus faible que le personnage. Un personnage de niveau 4

[206] Ça, ça reste à prouver !
[207] N'exagérons pas : des feuilles de papier à petits carreaux feront bien l'affaire. À noter que le personnage du joueur qui trace une carte doit avoir de l'encre, une plume et un morceau de parchemin de taille suffisante.

contre un seul orque ne court pas un grand danger et ne gagnera que 10% des points d'expérience du trésor. Mais s'il avait du affronter 10 orques, il aurait reçu l'intégralité de l'expérience sur la base d'une pièce d'or égale un point d'expérience.

Les monstres capturés ou tués rapportent aussi une récompense en points d'expérience. Les monstres capturés, puis libérés contre une rançon ou revendus, font gagner des points d'expérience égaux au prix obtenu en pièces d'or. Les monstres valent chacun un certain nombre de points d'expérience : les monstres à faibles dés de vie amènent peu de points d'expérience alors que les monstres à nombreux dés de vie et points de vie en rapportent beaucoup plus. Les capacités spéciales des monstres, telles que la résistance à la magie, le lancement de sorts, les souffles, les regards pétrifiants ou la régénération augmentent la valeur en points d'expérience.

Enfin, le rôle des clercs est d'utiliser leurs sorts pour aider le groupe, celui des guerriers de se battre, celui des magiciens de lancer des sorts, celui des voleurs d'augmenter leurs revenus de façon plus ou moins illégale et celui des moines de se servir de leurs talents spéciaux pour arriver à leurs fins. Si les personnages gagnent des trésors en ayant utilisé à fond les habilités et les caractéristiques de leur classe, le MD leur donnera une part complète de points d'expérience.

Votre MD distribuera les points d'expérience en se *basant* sur les règles ci-dessus ainsi que sur les valeurs des monstres et trésors. Vous aurez alors le droit de rajouter vos éventuels bonus dus aux scores élevés dans les caractéristiques majeures de la classe de votre personnage. Rappelez-vous que les compagnons d'armes ne touchent qu'une demi-part des points d'expérience. Votre MD peut vous demander votre total de points d'expérience afin de tenir ses propres comptes, dans le but de dissuader des joueurs « trop zélés ».

POISON

Il est en général difficile d'enduire une arme de poison. Ceci pour deux raisons : tout d'abord, le poison a du mal à tenir sur une arme. D'autre part, l'utilisation du poison est limitée au maximum dans l'intérêt du jeu. Quoiqu'il en soit, votre MD peut accepter le poison en se basant sur les règles suivantes :

1. Il est possible de jeter des fioles de poison dans les gueule des monstres ou d'en offrir en guise de « cadeau » à des créatures rencontrées.

2. Il est possible d'enduire des projectiles – flèches, carreaux, fléchettes, javelots et lances de fantassin – d'assez de poison pour tuer toute créature touchée qui raterait son jet de protection contre le poison. Certains poisons faibles donnent des bonus aux jets de protection (+2, par exemple). À noter que tous les poisons ne sont pas mortels.

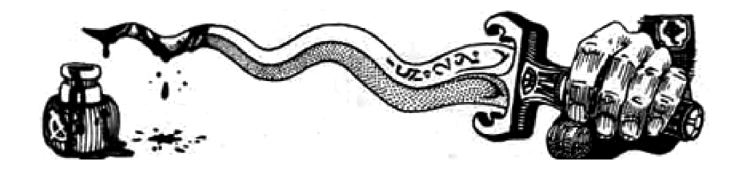
3. Il est possible d'enduire d'une substance toxique à base de résine, ou autre fluide visqueux, la lame d'une épée ou le tranchant d'une hache, ce qui aura le même effet que pour les projectiles.

Dans le premier cas, il suffit de demander au MD de déterminer si la fiole atterrit bel et bien dans la gueule du monstre ou si la créature accepte le « cadeau ». Les deuxième et troisième possibilités risquent fort de rendre le jeu trop facile et de lui ôter tout intérêt : imaginons qu'un groupe rencontre un dragon rouge, lui lance une volée de flèches empoisonnées, le dragon meurt et le groupe empoche son trésor. Le MD devra en fait faire effectuer des tests aux personnages pour savoir s'ils ne s'écorchent pas avec leurs armes empoisonnées à chaque fois qu'ils les utilisent. Il devra déterminer où atterrissent les projectiles qui ratent leur cible, etc. Il est aussi probable que le MD prendra des sanctions contre les joueurs qui utilisent trop le poison : les personnages d'alignement bon ne peuvent pas utiliser le poison puisque c'est une arme totalement ignoble et déloyale ; un personnage découvert en possession de poison sera immédiatement exécuté, son corps brûlé et ses cendres dispersées…

De la même façon, la plupart des communautés considèrent le poison comme hautement indésirable à cause de la quasi-impossibilité de s'en protéger : tout individu ou groupe faisant un usage immodéré du poison subira une pression sociale ou des poursuites légales.

Un exemple : la Guilde des Voleurs est considérée et acceptée comme faisant partie de la société de la ville et tant qu'elle se contente de voler les bourses, faire les poches, cambrioler quelques maisons et dévaliser les noctambules, il ne lui arrivera aucun problème. Mais si la Guilde décide d'empoisonner un établissement entier, comme une orfèvrerie ou une bijouterie afin de la dévaliser, les citoyens, les commerçants et les officiers de la ville vont très mal prendre la chose. De plus, la Guilde des Assassins va considérer cette action comme une menace à sa suprématie et comme un empiétement impardonnable sur ses plates-bandes. En effet, cet usage massif du poison va rappeler au public l'existence de la Guilde et de ses poisons. Le meurtre prémédité et à grande échelle est l'apanage des Guildes d'Assassins. En résumé, un personnage se servant d'une arme empoisonnée attire beaucoup trop l'attention sur le poison qui devrait rester discret et à l'intérieur des Guildes. De toute façon, cela amènera des ennuis au personnage.

Référez-vous donc à votre MD qui vous dira dans quelle mesure le poison est disponible dans sa campagne. Rappelez-vous que la raison première de ces limitations est de laisser au jeu la part de risque qui fait tout son intérêt. Si l'usage du poison est limité dans vos aventures, comprenez-le et acceptez-le[208].



AVENTURES RÉUSSIES

Peu de joueurs sont assez confirmés pour ne pas bénéficier de quelques conseils. De plus, la plupart des lecteurs de cet ouvrage seront des nouveaux joueurs. Voici donc quelques conseils que suivra tout bon joueur et qui amèneront le personnage vers les plus hauts niveaux. C'est en effet en jouant bien que l'on devient puissant.

La forme la plus connue des « Règles Avancées de Donjons & Dragons » est l'expédition souterraine, que ce soit en donjon, caverne, labyrinthe, temple, etc. Ce chapitre vous donnera quelques « trucs » indispensables pour la réussite de ce genre d'aventures. Vous trouverez plus loin des conseils concernant les aventures en extérieur et en ville. Imaginons maintenant que vous deviez jouer demain et que vous vouliez vous préparer dès aujourd'hui afin de disposer du maximum de temps de jeu effectif et ne pas perdre de temps précieux en préparatifs habituels de jeu.

Avant tout, contactez les autres joueurs et, s'ils ne sont pas tous disponibles, adressez-vous aux meilleurs joueurs et définissez un but pour votre aventure. Que celui-ci soit aussi évident que de découvrir un escalier descendant au niveau inférieur ou aussi ardu que la destruction de l'autel d'un dieu étranger, essayez de vous en tenir le plus possible à cet objectif. Ne soyez quand même pas non plus butés et soyez prêts à changer de tactique si le besoin s'en fait sentir. Nous reviendrons sur ce point un peu plus loin.

Une fois l'objectif déterminé, cherchez la meilleure tactique de jeu pour le groupe. Les personnages ont-ils les moyens de parvenir à leur but ? Sont-ils prêts à affronter les problèmes qui vont se poser à eux ? Est-il nécessaire d'engager des mercenaires ou des hommes d'armes pour augmenter la force de frappe du groupe ? Y-a-t'il besoin d'un équipement spécial ? Une fois ces questions résolues, chaque joueur doit préparer son personnage en gardant toujours à l'esprit le bénéfice commun du groupe entier.

La coopération entre les membres du groupe est la clé indispensable de la réussite, en particulier si les personnages sont de bas niveaux. Lorsque les personnages seront de 9ème, 10ème niveau ou même plus, le problème sera différent car les aventures auront probablement lieu avec un ou deux personnages, éventuellement secondés de compagnons d'armes, généralement loyaux. Mais avant de gagner ces niveaux, le personnage doit survivre et *la survie aux bas niveaux dépend essentiellement de l'esprit d'équipe et de l'action groupée*. Les membres du groupe doivent coopérer dès la préparation de l'aventure jusqu'au retour à la base et au partage du butin – et aider les malheureux personnages maudits, malades, blessés ou tués.

---

[208] Et s'ils ne comprennent toujours pas, dites leurs que s'ils veulent vraiment utiliser le poison, leurs adversaires peuvent en faire tout autant.

Chaque personnage emportera en aventure un certain équipement. Il est bon de prévoir cet équipement selon le but de l'aventure. De la même manière, il est bon de choisir ses sorts en coopération avec les autres lanceurs de sort afin d'équilibrer les potentiels d'attaque, de défense et d'assistance, d'ajuster les forces et les faiblesses du groupe. Les personnages doivent connaitre les forces et les faiblesses physiques et mentales des autres personnages afin de pouvoir résoudre les problèmes posés avec les personnages les plus compétents. Le groupe dispose-t-il du matériel nécessaire pour faire face à toutes les éventualités (cordes, pitons, perches, torches, huile, etc.) ? Les personnages ne sont-ils pas trop encombrés, emportant du matériel faisant double emploi (trop de torches, ou chaque personnage portant une perche de 3 m, etc.) ? Le groupe dispose-t-il d'un éventail de sorts le plus large possible afin d'avoir une chance face à l'imprévu, ceci tout en prenant en compte le but à atteindre et les sorts qu'il nécessitera ? Y a-t-il un objet magique appartenant à un des membres du groupe qui pourrait s'avérer nécessaire, voire indispensable pour cette aventure ? Il est bon de penser à tout ceci avant le début de la partie ; la préparation d'un groupe de six personnages peut prendre plusieurs heures de jeu. Tout en préparant le groupe pour l'aventure à venir, chaque personnage doit se demander si son personnage est, lui-aussi, bien préparé. Il lui faut assurer la protection des compagnons d'armes et des biens qu'il peut laisser chez lui, cacher son or ou le laisser en banque, laisser des instructions à appliquer si, par malheur, il ne devait pas revenir et, éventuellement, un testament léguant ses biens à un parent ou un ami.

Encore quelques points avant le départ : déterminez l'ordre de marche du groupe et ce, selon la largeur du couloir, ou toute autre formation qu'il pourra adopter (en cas d'ouverture de portes, etc.). Il est souvent utile de placer les personnages de petite taille devant, les elfes et les nains sur les côtés et au moins un guerrier robuste à l'arrière. Utilisez des figurines pour différencier les personnages ou faites un schéma sur une feuille de papier. Prévoyez qui devra tenir la (les) carte(s) à jour.

Un mot sur les cartes. *Une carte est très importante car elle permet au groupe de revenir à l'air libre*. De légères erreurs sont sans importance. Cela ne fait aucune différence si un couloir est plus long ou plus court de 10 mètres si le groupe arrive à retrouver la sortie. Comme il est toujours possible que la carte soit détruite par un accident ou un monstre, un double peut s'avérer nécessaire, bien que certains personnages, à force d'expérience, arrivent à se rappeler du chemin à suivre. Si vous êtes poursuivis sans pouvoir faire de carte, notez seulement les directions : gauche, droite, etc. Il sera facile de les retrouver en sens inverse. Dans un labyrinthe, suivez toujours le même mur, gauche ou droit, et vous ne serez jamais perdus. Si vous êtes téléportés ou perdus d'une façon ou d'une autre, recommencez une carte en espérant retrouver des endroits où vous seriez déjà passés. Ne renoncez jamais, battez-vous jusqu'à la dernière extrémité.

Une fois tout ceci préparé, il ne vous faudra que quelques minutes pour lancer le jeu au début de la partie. Votre MD appréciera : il préfère faire jouer les aventures que les achats ou les préparatifs du groupe. Votre objectif étant défini, l'arrivée à votre point de départ sera elle aussi rapide, puisque vous pourrez donner au MD les indications nécessaires quant à vos déplacements et votre itinéraire. Ceci permettra peut être de diminuer le risque de rencontres de monstres errants puisque le groupe avance rapidement et sans avoir à faire de cartes.

Évitez les rencontres inutiles. Ce conseil peut faire la différence entre une aventure réussie et un échec. Votre groupe a un objectif, les monstres errants sont un obstacle entre vous et ce but. Le meilleur moyen de surmonter ces difficultés est d'éviter la rencontre si cela est possible. Les monstres errants épuisent le potentiel de sorts et d'équipement du groupe tout en l'affaiblissant en lui infligeant des dégâts. La plupart ne vous apporteront rien d'intéressant. Courez d'abord, poser les questions ensuite. De la même manière, évitez les monstres résidant de manière permanente dans le donjon, à moins qu'ils ne fassent partie de votre objectif ou qu'ils ne vous empêchent de l'atteindre.

Ne vous laissez pas distraire. Un bon MD a de multiples moyens de vous écarter de votre but : évitez les le plus possible. Le personnage cartographe doit tout noter sur sa carte, une prochaine expédition pouvant être envisagée pour éliminer un monstre rencontré, mais essayez de toujours garder votre objectif en vue, quitte à remettre à plus tard la gestion des nouveaux problèmes. Ceci ne veut pas dire qu'il faut renoncer à une prise facile, mais assurez-vous toujours qu'elle soit vraiment facile. De même, il peut arriver qu'il vous faille abandonner votre objectif.

Si le groupe se perd, il doit immédiatement changer d'objectif et chercher un moyen de ressortir. Il en est de même si le groupe se trouve à court de vivres ou de sorts ou si le groupe est trop affaibli par des blessés ou des morts. Il vaut mieux partir pour pouvoir revenir, c'est là un conseil sage.

En revanche, si le groupe a atteint son objectif et se sent encore assez fort, il peut décider d'en suivre un nouveau. Mais il est de la plus grande importance de transporter à l'extérieur les corps des membres du groupe tués lors de l'expédition. Même si un seul personnage est mort, il vaut mieux abandonner et remonter.

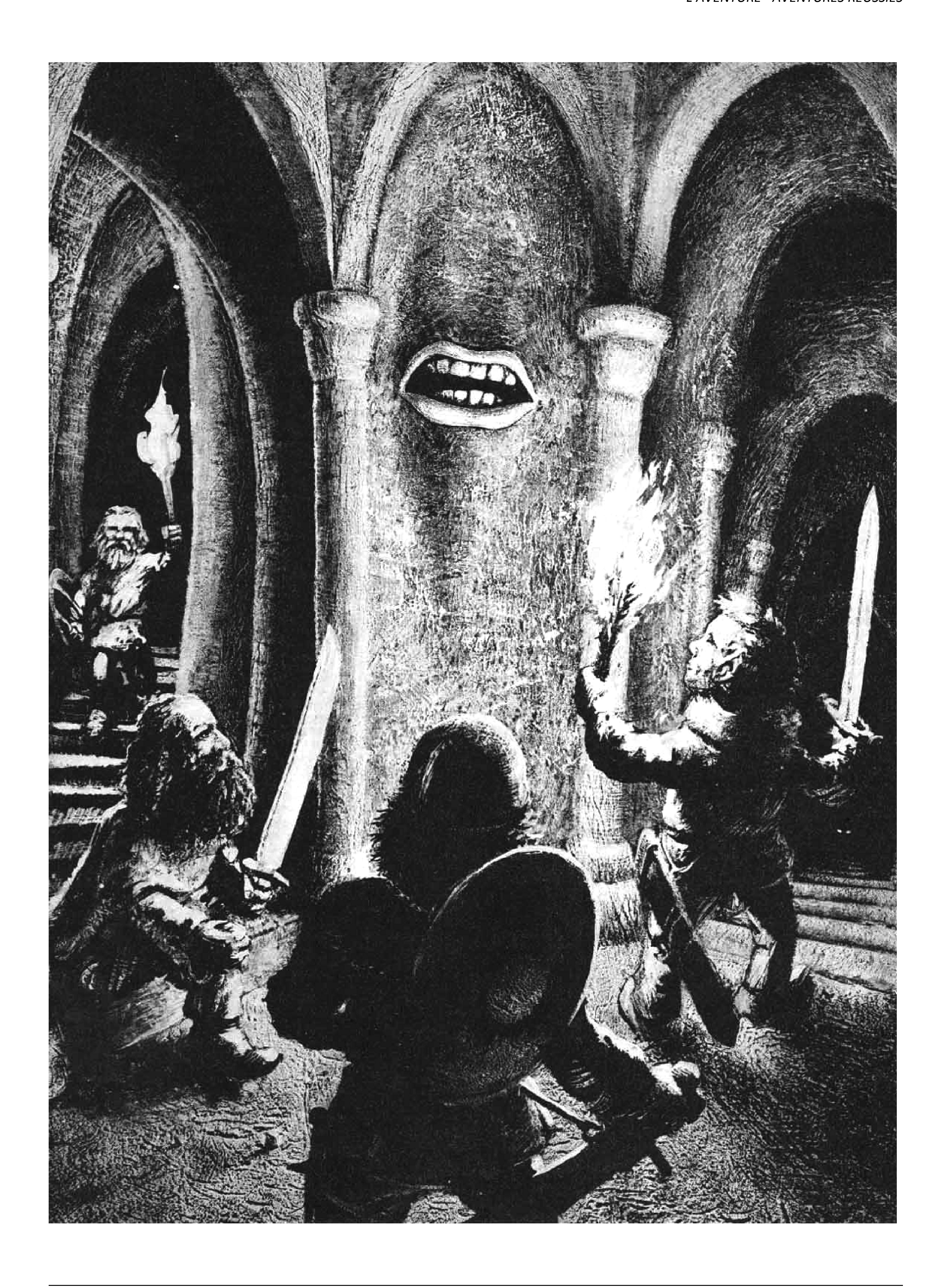
La coopération implique la confiance mutuelle, la meilleure preuve en est d'essayer de sauver les corps de ses compagnons et de les faire ressusciter dans la mesure du possible. Tous les membres de l'expédition devraient aussi être prêts à partager leurs biens ou leurs objets magiques afin de sauver des vies, ainsi qu'à se battre jusqu'à la mort pour la sauvegarde du groupe. La confiance mutuelle permet tout cela. Mais que faire des personnages d'alignement mauvais ? Des neutres égoïstes ? Des joueurs non coopératifs ?

Les joueurs mauvais intelligents seront toujours prêts à aider pour atteindre leurs buts. Cela ne veut pas dire qu'ils vont être amis avec des personnages bons, mais sur la base d'une seule expédition, il leur est possible de s'arranger afin d'aider les autres personnages, ceci pour servir leur propre cause. Les personnages mauvais, en particuliers les chaotiques mauvais, sont des fauteurs de troubles, semant le désordre dans le groupe. Il est donc conseillé de les éviter. Les neutres égoïstes sont pareils aux personnages mauvais, mais il est plus facile de se concilier avec eux et de les intégrer dans une expédition dont le succès dépend de la coopération entre les joueurs. Les personnages bons qui refusent de coopérer – et qui se comportent en fait comme des personnages mauvais ou neutres – sont un autre problème puisqu'ils se joignent au groupe sous prétexte de l'aider et agissent dans leur intérêt. La meilleure chose à faire est de les expulser du groupe à la première occasion. Le joueur, après plusieurs tentatives, commencera à changer d'avis sur la coopération ou en aura assez de voir son personnage chassé à cause de son attitude.

Tout cela concerne les aventures en donjon. La plupart des paragraphes précédents peuvent s'appliquer aussi aux aventures en extérieur ou en ville. La préparation et l'aide mutuelle y sont, là aussi, les clés de la réussite. En extérieur, il est souvent difficile de revenir à sa base : dans ce cas, le mieux est de chercher un endroit calme où le groupe pourra se refaire une santé. Le groupe aura toujours intérêt à éviter les confrontations avec les monstres trop puissants et à n'attaquer des monstres que s'il est en position avantageuse. Les aventures en ville sont les plus difficiles car il est presque impossible de les préparer. Mais il est possible de s'en sortir avec beaucoup de prudence et de coopération mutuelle en suivant les conseils donnés précédemment. Partir avec un objectif précis en tête, être en nombre suffisant pour l'emporter et passer le plus inaperçu possible pendant l'accomplissement de la mission : voilà les règles d'or de l'aventurier vainqueur dans une ville.

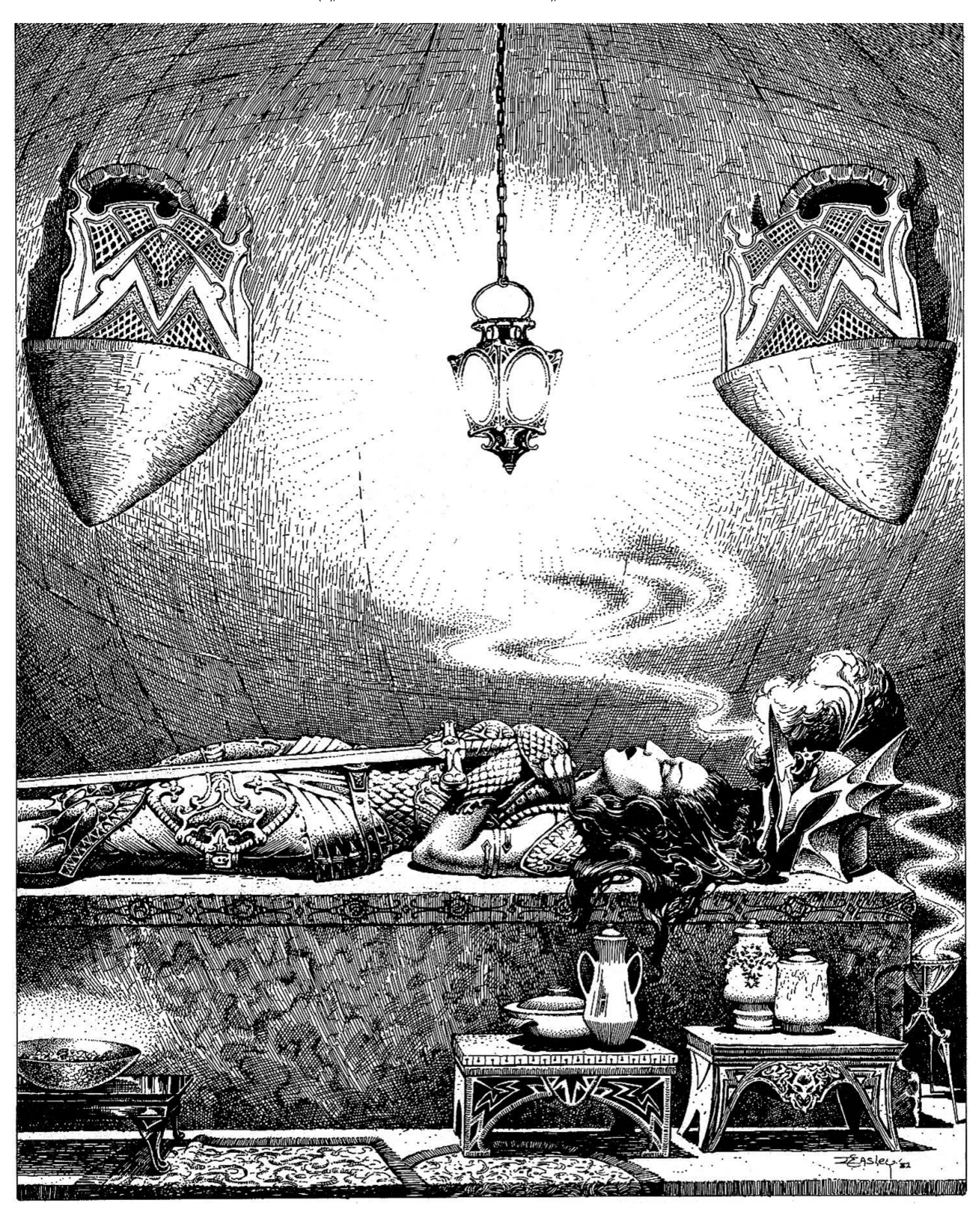
De bons joueurs rendent le jeu plus intéressant pour le MD comme pour les autres joueurs. Ils permettent de jouer plus longtemps sans perte de temps. Le MD devra se surpasser pour répondre à la valeur de ses joueurs et inventer des problèmes de plus en plus ardus. Les joueurs y gagnent un jeu toujours plus passionnant. Si le jeu réussit, les personnages vivent longtemps et gagnent rapidement des niveaux. Vous vous apercevrez que ces personnages deviennent comme de vieux amis : ils deviendront presque réels. Les joueurs peuvent être fiers de leurs personnages, ceux dont on raconte les exploits, qu'ils s'en soient sortis haut la main ou de justesse.

Et chaque nouvelle réussite renforce la gloire du personnage. Le MD lui-même sera fier de raconter de tels exploits… comme il aura honte des histoires racontées sur des mauvais joueurs ! Certains personnages rencontreront finalement un destin fatal, d'autres préféreront se retirer pour laisser la place à un nouveau personnage d'une classe ou d'un alignement différent, mais les bons joueurs sont toujours récompensés et ils se souviennent de leurs vieux personnages avec fierté et enthousiasme. Si vous pensez que les « Règles Avancées de Donjons & Dragons » forment un jeu qui vaut la peine d'être joué, vous le penserez encore plus si vous jouez bien.



INDEX DES SORTS

SORTS



COMPLÉMENT I – EXEMPLE DE CRÉATION DE PERSONNAGES

Anne, Paul, Léa et Mourad décident de créer chacun un personnage. Voici les étapes qu'ils vont devoir suivre et le détail pour chaque étape.

ÉTAPE 1 : Détermination des caractéristiques des personnages

Peut importe la méthode de tirage choisie ou imposée par le MD, ci-contre les résultats que les joueurs ont obtenus.







Étape 1	Anne	Paul	Léa	Mourad
Force	10	14	16	18
Intelligence	7	11	17	15
Sagesse	16	8	9	14
Dextérité	12	17	11	9
Constitution	17	12	17	15
Charisme	14	13	8	11

ÉTAPE 2 : Choix de la race (forcément basé sur l'idée de la classe, non ?)

Vu ses caractéristiques, Anne pense tirer profit de sa sagesse pour faire un clerc : du coup, le MD ayant annoncé une campagne de longue durée, Anne étudie les races les plus appropriées et se rend compte que seules les femmes elfes noirs et les humains ne sont pas limités en niveau et que par ailleurs aucune des races n'apporterait de bonus à sa sagesse. L'elfe noir présentant trop de contraintes pour l'aventure en extérieur, Anne décide que son personnage sera une humaine. Les tirages de taille et de poids donnent 1,80 m pour 77 kg. Costaud !

Paul a obtenu un 17 en dextérité et un 14 en force ; il aurait bien aimé faire un assassin, mais il a peur de la réaction des autres joueurs. Il décide donc de mettre à profit sa dextérité et de s'orienter vers la classe de voleur. Il constate avec joie que cette classe est accessible et non limitée à de nombreuses races. Paul se décide finalement assez rapidement pour un petite-gens. Il obtiendra des bonus très intéressants pour ses compétences de voleur, 1 point de plus en dextérité pour 1 de moins en force (tant pis, même si le voleur-acrobate lui plaisait bien, son score de force de 14 ne suffisait pas). Il précise qu'il veut être un Petite-Gens de sang Costaud. Un tirage donne 0,84 m pour 26 kg !

Léa ne sait pas trop ce qu'elle aimerait faire. Elle aimerait à la fois lancer des sorts de magie et frapper avec des armes comme des épées, etc. Ses bonnes caractéristiques en force, intelligence et constitution se prêtent parfaitement à la création d'un personnage multi-classé guerrier/magicien. La race doit forcément être elfe ou demi-elfe. Après de nombreuses interrogations, Léa décide de choisir que son personnage sera une Haut-Elfe (le MD n'autorise pas les Elfes Gris ni les Elfes de la Vallée en tant que personnages joueurs dans sa campagne, et c'est son droit). Le choix de Léa lui permettra d'améliorer un peu sa dextérité, aux dépends de sa constitution. En plus, son personnage aura +1 pour manier l'épée longue et d'autres avantages. Mais Léa sera fortement limitée en niveau, de guerrier notamment. La détermination de la taille et du poids donne comme résultat 1,37 m pour 40 kg.

Mourad rêve de faire un paladin. Malheureusement, il faut un charisme de 17 pour cela. Le MD indique à Mourad que ses caractéristiques lui permettraient de faire un ranger plutôt qu'un simple guerrier. Mourad se renseigne un peu sur le ranger et les capacités de cette classe le séduisent et lui font oublier sa déception première. Seuls les humains ne sont pas limités dans la progression du ranger : le choix est fait. Le personnage de Mourad sera un homme, mesurant 1,83 m pour 88 kg.

Les joueurs devront aussi commencer à penser à des détails physiques tels que la couleur des yeux, de la peau, des cheveux, etc. Ils devront être notés sur la feuille du personnage.

Étape 2	Anne	Paul	Léa	Mourad
Force	10	13	16	18
Intelligence	7	11	17	15
Sagesse	16	8	9	14
Dextérité	12	18	12	9
Constitution	17	12	16	15
Charisme	14	13	8	11
Race	Humain	Petite-Gens Costaud	Haut-Elfe	Humain
Sexe	F	M	F	M
Poids	1,80 m	26 kg	40 kg	88 kg
Taille	77 kg	0,84 m	1,37 m	1,83 m
Vitesse de base	12''	9''	12''	12''
Capacités raciales		Infravision 6'' Surprise spéciale Bonus de +2 à certains jets de protection Détection de pentes Direction suivie	Infravision 6'' Surprise spéciale 90% de résistance aux sorts de charme et sommeil Détection de passages secrets +1 au toucher avec épée longue et arc	
Langages	Commun	petite-gens, elfe, gnome, nain, gobelin, orque, commun	elfe, gnome, petite-gens, gobelin, hobgobelin, orque, gnoll, commun	commun


QUATRE FACES d4


SIX FACES d6


HUIT FACES d8


DOUZE FACES d12


VINGT FACES d20



ÉTAPE 3 : Choix de la classe, du nom et de l'alignement

Les joueurs confirment tous leur choix. Le personnage de Anne sera Clerc Humaine, celui de Paul sera Voleur Petite-Gens, celui de Léa sera Haut-Elfe Guerrière/Magicienne et celui de Mourad sera Ranger Humain.

Le personnage d'Anne sera donc Clerc et elle décide de l'appeler « Kamiya ». Elle choisit d'être Neutre et Bonne. Cela lui permettra de repousser les morts-vivants (vade-retro) et même de les détruire quand elle sera plus puissante. Un clerc débutant peut utiliser un sort de niveau 1 par jour. Mais Kamiya a une sagesse de 16, ce qui lui permet de passer ce nombre de 1 à 3 ! Kamiya pourra donc utiliser 3 sorts de niveau 1 de clerc par jour.

Paul a envie d'appeler son personnage Paulus : le MD le lui déconseille et lui demande de se creuser un peu plus la tête. Paul finit par nommer son personnage « Salibert Ventredur ». En tant que voleur, le personnage est limité dans le choix de son alignement et Paul opte pour un Chaotique Neutre. Les facultés de voleur de Salibert sont grandement optimisées par sa dextérité élevée et sa race : 45% au lieu de 30% pour pickpocket, 45% au lieu de 25% pour crochetage, 30% au lieu de 20% pour détection/désamorçage de pièges, 35% au lieu de 15% pour déplacement silencieux, 35% au lieu de 10% pour dissimulation dans l'ombre, 15% au lieu de 10% pour acuité auditive, 70% au lieu de 85% pour escalade (oui, l'escalade est le point faible des voleurs petites-gens).

Léa décide que son personnage se nommera « Esseltel ». Elle pense que pour devenir Guerrière/Magicienne, Esseltel a du se plier à de nombreuses contraintes et apprendre à respecter de nombreuses règles et s'astreindre à une discipline de fer : de fait, elle pense que son personnage doit être d'alignement Loyal. Le MD lui explique que ce choix n'est pas obligatoire, mais que si Esseltel a grandi ainsi, ce choix est tout à fait en accord avec le background que créera Léa. Léa décide que son personnage sera plutôt Neutre, estimant le Bien et le Mal comme complémentaires et utiles à l'équilibre et au bon ordre des choses. Loyal Neutre sera donc son alignement. En tant que magicienne débutante, Esseltel a le droit de lancer 1 sort de magicien par jour, ou 4 tours mineurs. Ces sorts ou tours devront être préalablement mémorisés depuis les livres correspondant, dont le contenu sera déterminé plus tard dans le processus de création du personnage.

Mourad a choisit la classe de Ranger et son personnage s'appellera « Edmond le Vert ». Le MD accepte ce nom mais signifie à Mourad qu'il devra expliquer dans son background, son histoire passée, d'où lui vient ce surnom de « le Vert ». Son personnage étant un ranger avec une force de 18, il est autorisé à effectuer un tirage de force exceptionnelle avec un dé de pourcentage. Mourad obtient 79 à ce tirage et la force d'Edmond passe de 18 à 18/79. Edmond pourra lancer des sorts de magicien et de druide, mais ce n'est pas pour tout de suite. Edmond obtient tout de même des compétences spécifiques comme le pistage et la capacité de surprendre ses adversaires mieux que les autres, ainsi que celle d'être moins surpris (dont il peut faire bénéficier tout son groupe). En tant que ranger, Edmond est forcément d'alignement Bon. Mourad pense qu'il arrivera mieux à incarner un personnage Neutre Bon que Loyal Bon ou Chaotique Bon.

Étape 3	**Anne**	**Paul**	**Léa**	**Mourad**
Personnage	Kamiya	Salibert Ventredur	Esseltel	Edmond le Vert
Force	10	13	16	18/79
Intelligence	7	11	17	15
Sagesse	16	8	9	14
Dextérité	12	18	12	9
Constitution	17	12	16	15
Charisme	14	13	8	11
Race	Humain	Petite-Gens Costaud	Haut-Elfe	Humain
Classe	Clerc	Voleur	Guerrière/Magicienne	Ranger
Sexe	F	M	F	M
Poids	1,80 m	26 kg	40 kg	88 kg
Taille	77 kg	0,84 m	1,37 m	1,83 m
Alignement	Neutre Bon	Chaotique Neutre	Loyal Neutre	Neutre Bon
Vitesse de base	12''	9''	12''	12''
Capacités raciales		Infravision 6'' Surprise spéciale Bonus de +2 à certains jets de protection Détection de pentes Direction suivie	Infravision 6'' Surprise spéciale 90% de résistance aux sorts de charme et sommeil Détection de passages secrets +1 au toucher avec épée longue et arc	
Langages	Commun Neutre bon	petite-gens, elfe, gnome, nain, gobelin, orque, commun, argot des voleurs, Chaotique Neutre	elfe, gnome, petite-gens, gobelin, hobgobelin, orque, gnoll, commun, Loyal Neutre	Commun Neutre Bon
Capacités spéciales de la classe	Sorts de clerc Vade-Retro	Facultés de voleur Attaque dans le dos (toucher+4, dégâts x 2)	Sorts de magicien Tours mineurs Force exceptionnelle	Force exceptionnelle Spécialisation Pistage Haine des humanoïdes Surprise spéciale
Compétences martiales	2	2	4+1 = 5	3
Non maîtrise	-3	-3	-2	-2



ÉTAPE 4 : Points de vie, compétences martiales, argent de départ

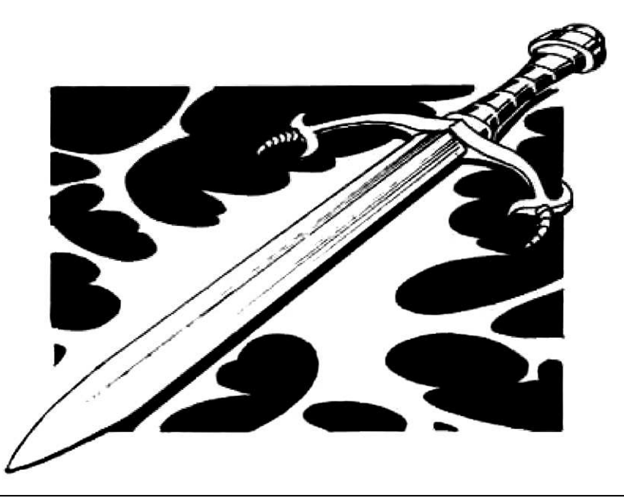
Le MD vérifie que dans son univers de campagne, les dieux qui admettent des clercs neutres bons dans leur clergé n'imposent pas de restriction particulière ou n'apportent pas d'avantages spécifiques. L'un d'entre eux, justement, le dieu de la mer, autorise ses clercs à employer le trident. Mais Anne n'est pas trop attirée par ce dieu. Elle choisira un autre dieu pour Kamiya. Elle doit donc choisir ses deux compétences martiales dans les armes autorisées au clerc. Elle choisit le marteau et le bâton. Pour déterminer les points de vie de Kamiya, Anne lance 1d8 et obtient 2. Le MD applique la règle parue dans l'Unearthed Arcana concernant le minimum possible de points de vie au premier niveau avant ajustements de constitution : pour un clerc, c'est 5. Le 5 remplace donc le 2 du dé. La constitution de Kamiya lui apporte un bonus de +2 (si Kamiya avait été guerrière, le bonus aurait été de +3), pour un total de 7 points de vie. Léa doit ensuite lancer 3d6 pour savoir de combien son personnage disposera de dizaines de pièces d'or pour s'équiper : 12x10=120 po pour démarrer.

Paul aurait aimé que Salibert Ventredur puisse manier une épée longue, mais la taille du personnage fait que son épée risque de trainer par terre. Le MD n'est d'ailleurs pas d'accord. Paul choisit finalement l'épée courte et la fronde comme compétences martiales. Le d6 de Salibert lancé pour les points de vie indique 4. Le voleur ne lance que 2d6 pour connaitre le nombre de dizaines de pièces d'or auxquelles il a droit pour commencer : 3x10=30 po… Aïe, Salibert se demande s'il va pouvoir acheter une armure et une épée avec ça et du coup, il commence déjà à lorgner vers la « colossale fortune » du clerc…

Esseltel a le droit à 4 compétences martiales de guerrier (sans spécialisation puisqu'elle est multi-classée) et 1 de magicien. Pour cette dernière, le choix est rapide : ce sera le bâton. Esseltel choisit l'arc long et l'épée longue, pour pouvoir bénéficier des bonus de +1 au toucher dus à sa race. Puis elle se décide pour une arme efficace en réception de charge : elle choisit la lance de fantassin qui double les dégâts dans ce cas. Pour finir, elle opte pour une arme contondante : la masse de fantassin lui convient tout à fait. Pour les points de vie, Léa lance 1d10+1d4, et obtient 7+3 = 10, ce qui fait 5 en divisant par le nombre de ses classes (2). Le MD confirme que ce score n'est pas sous le minimum possible pour le premier niveau. La constitution d'Esseltel permet de passer ce total de points de vie à 7. En ce qui concerne les fonds de départ, le guerrier a le droit à 5d4 et le magicien à 2d4 : donc Esseltel aura le droit à (5d4+2d4)/2 dizaines de pièces d'or. Les dés donnent (9+6)/2 = 7,5, soit 75 po pour débuter.

Mourad ne va pas avoir trop le choix, puisque le ranger a des armes imposées. L'arc est obligatoire. Mourad aimerait spécialiser son personnage à l'arc, mais le MD l'informe que dans ce cas, il ne pourra pas choisir d'autre arme, puisque la spécialisation à l'arc coute 2 points de compétences martiales en plus du point pour le maniement standard. Cela veut dire qu'Edmont le Vert aura systématiquement -2 (la pénalité de non maitrise) lorsqu'il utilisera une épée, par exemple. Cela ne convient pas à Mourad qui décide de prendre l'arc long comme compétence martiale et l'épée longue, à laquelle il se spécialise. Tout cela lui coute ses 3 points de compétences martiales, mais en tant que spécialiste de l'épée longue, Edmont le Vert ajoutera +1 au toucher et +2 aux dégâts et pourra frapper 3 fois en deux rounds au lieu d'une fois par round. Ces bonus se cumulent avec les bonus dus à sa force (+2/+4) ce qui fait qu'Edmont aura +3 au toucher et +6 aux dégâts : Mourad a hâte d'en découdre ! En plus, Edmont le Vert pourra choisir la double spécialisation lorsqu'il obtiendra son prochain point de compétence martiale. La règle des points de vie minimaux au premier niveau assure à Edmont le Vert d'avoir 9 points de vie en tant que ranger. Mourad fera-t-il mieux en lançant les 2d8 ? 12 ! Plutôt pas mal, d'autant que la constitution d'Edmont l'autorise à bénéficier d'un point supplémentaire par dé, portant son total de points de vie à 14, le meilleur score du groupe. Le ranger doit maintenant savoir de quelle fortune il dispose : Mourad doit lancer 5d4 pour connaitre le nombre de dizaines de pièces d'or avec lesquelles il pourra acquérir son épée, son arc et ses flèches : rien que pour ça, il lui faudra débourser 76 po ! Mourad espère bien faire au moins 90, histoire de pouvoir acheter une armure de cuir et un sac à dos… Le résultat du tirage de dés donne 16, soit 160 po !

Étape 4	**Anne**	**Paul**	**Léa**	**Mourad**
Personnage	Kamiya	Salibert Ventredur	Esseltel	Edmond le Vert
Force	10	13	16	18/79
Intelligence	7	11	17	15
Sagesse	16	8	9	14
Dextérité	12	18	12	9
Constitution	17	12	16	15
Charisme	14	13	8	11
Race	Humain	Petite-Gens Costaud	Haut-Elfe	Humain
Classe	Clerc	Voleur	Guerrière/Magicienne	Ranger
Sexe	F	M	F	M
Poids	1,80 m	26 kg	40 kg	88 kg
Taille	77 kg	0,84 m	1,37 m	1,83 m
Points de vie	7	4	7	14
Alignement	Neutre Bon	Chaotique Neutre	Loyal Neutre	Neutre Bon
Vitesse de base	12''	9''	12''	12''
Capacités raciales		Infravision 6'' Surprise spéciale Bonus de +2 à certains jets de protection Détection de pentes Direction suivie	Infravision 6'' Surprise spéciale 90% de résistance aux sorts de charme et sommeil Détection de passages secrets +1 au toucher avec épée longue et arc	
Langages	Commun Neutre bon	petite-gens, elfe, gnome, nain, gobelin, orque, commun, argot des voleurs, Chaotique Neutre	elfe, gnome, petite-gens, gobelin, hobgobelin, orque, gnoll, commun, Loyal Neutre	Commun Neutre Bon
Capacités spéciales de la classe	Sorts de clerc Vade-Retro	Facultés de voleur Attaque dans le dos (toucher+4, dégâts x 2)	Sorts de magicien Tours mineurs Force exceptionnelle	Force exceptionnelle Spécialisation Pistage, Haine des humanoïdes Surprise spéciale
Compétences martiales	2 Marteau Bâton	2 Fronde Épée courte	4+1 = 5 Bâton, masse, épée longue, arc long, lance de fantassin	3 Arc long Épée longue (spé)
Non maîtrise	-3	-3	-2	-2
Argent	120 po	30 po	75 po	160 po



ÉTAPE 5 : Sorts des personnages

Seules Anne et Léa ont des personnages capables de lancer des sorts. Pour que Mourad ne s'impatiente pas, le MD lui donne son pourcentage de base de pistage : 20%. Il lui conseille de lire le paragraphe concerné. Le MD précise à Paul que les pourcentages des facultés de voleur sont données pour l'armure typique des voleurs, une armure de cuir et que ces pourcentages peuvent changer en fonction de l'armure portée par Salibert Ventredur. Le MD recommande à Paul de lire les informations concernant les facultés de voleur. Pendant ce temps, il s'occupe des lanceurs de sorts.

Kamiya, en tant que clerc de niveau 1, a le droit d'utiliser un sort de niveau 1 de clerc par jour. Mais sa sagesse de 16 lui octroie des bonus (2 sorts de niveau 1 en plus et 2 sorts de niveau 2 en plus). Kamiya pourra donc utiliser 3 sorts de niveau 1 par jour. (Les 2 sorts de niveau 2 supplémentaires dus à sa sagesse ne seront comptabilisés que lorsque le niveau de Kamiya lui permettra d'utiliser des sorts de niveau 2, c.-à-d. clerc niveau 3). Kamiya pourra obtenir ses sorts en priant. Son MD lui conseille de regarder la liste des sorts, et tout particulièrement « soins mineurs ».

Une des deux classes d'Esseltel est : magicienne. En tant que telle, Esseltel s'est vue remettre un livre de tours mineurs et un livre de sorts de niveau 1 par son maître de magie, à la fin de son apprentissage. Le MD annonce à Léa qu'elle doit choisir 17 tours mineurs *utilitaires*, 4 *inversés*, 3 *prestidigitations*, 6 *affectant les personnes*, 4 *personnels* et 3 *bruitages*[209]. Voici les tours mineurs qu'Esseltel est capable de comprendre et d'utiliser, après la sélection de Léa, aidée par le MD : Couleur, Couture, Dépoussiérage, Douceur, Emballage, Épice, Extermination, Germination, Humidification, Lustre, Nœud, Réchauffement, Refroidissement, Rassemblement, Salage, Saveur, Séchage, Renversement, Emmêlement, Souillure, Aigreur, Dissimulation, Présentation, Transformation, Bâillement, Grattage, Rire Bête, Rot, Éternuement, Hochement, Doigt de Feu, Lumière Bleue, Souris, Insecte, Cliquetis, Sifflet, Toc-Toc. Ces tours mineurs sont inscrits dans son livre de tours mineurs. Maintenant, Léa va devoir tester les sorts qu'elle veut essayer de comprendre. Son intelligence de 17 lui donne un minimum de 8 sorts pour niveau 1 avec 75% de chance de les comprendre. Le MD annonce à Léa qu'Esseltel a reçu un livre de sorts de niveau 1 de son maître avec les sorts suivants : Lecture de la Magie, Mains Brûlantes, Bouclier et Détection de la Magie. Le MD demande à Léa de noter sur une feuille le titre « Livre de sorts de niveau 1 » et d'y inscrire ces 4 sorts. Elle doit aussi inscrire ces 4 sorts dans la liste des sorts qu'elle comprend ; restent 4 sorts à tester pour arriver au minimum de 8. Léa est intéressée par Familier, Projectile Magique, Charme-Personnes, Écriture (le MD lui a dit que c'était bien). Léa effectue les tirages. OK pour tous sauf Charme-Personnes, pour lequel elle a obtenu 83. Sous les conseils du MD, Léa teste ensuite Serviteur Invisible : 45, c'est bon. Léa doit donc ajouter à sa liste des sorts qu'elle comprend ceux qu'elle a compris et créer une nouvelle liste intitulée « sorts incompris ».

Au final, Esseltel se retrouve avec 2 livres de sorts : un pour les tours mineurs et un pour les sorts de niveau 1. Léa aura fait 4 listes pour son personnage :

- livre de tours mineurs : avec la liste des 33 tours mineurs qu'elle a obtenu
- livre de sorts de niveau 1 : lecture de la magie, mains brûlantes, bouclier et détection de la magie
- liste des sorts de niveau 1 incompris : charme-personnes
- liste des sorts de niveau 1 compris : lecture de la magie, mains brûlantes, bouclier, détection de la magie, projectile magique, écriture, familier, serviteur invisible

Quand Esseltel trouvera des sorts de sa liste de sorts compris, elle pourra les copier sur son livre. Quand Esseltel trouvera des sorts qu'elle n'a pas encore testés, elle pourra essayer de les comprendre et, si c'est le cas, les copier sur son livre. Lorsque le nombre de sorts de niveau 1 compris atteindra 14, le maximum pour une intelligence de 17, Esseltel ne pourra plus comprendre d'autres sorts de niveau 1 que ces 14 là. Par jour, Esseltel pourra utiliser : soit 1 sort de niveau 1 issu de son livre de sorts, soit 4 tours mineurs issus de son livre de tours mineurs.

Étape 5	**Anne**	**Paul**	**Léa**	**Mourad**
Personnage	Kamiya	Salibert Ventredur	Esseltel	Edmond le Vert
Force	10	13	16	18/79
Intelligence	7	11	17	15
Sagesse	16	8	9	14
Dextérité	12	18	12	9
Constitution	17	12	16	15
Charisme	14	13	8	11
Race	Humain	Petite-Gens Costaud	Haut-Elfe	Humain
Classe	Clerc	Voleur	Guerrière/Magicienne	Ranger
Sexe	F	M	F	M
Poids	1,80 m	26 kg	40 kg	88 kg
Taille	77 kg	0,84 m	1,37 m	1,83 m
Points de vie	7	4	7	14
Alignement	Neutre Bon	Chaotique Neutre	Loyal Neutre	Neutre Bon
Vitesse de base	12''	9''	12''	12''
Capacités raciales		Infravision 6'' Surprise spéciale Bonus de +2 à certains jets de protection Détection de pentes Direction suivie	Infravision 6'' Surprise spéciale 90% de résistance aux sorts de charme et sommeil Détection de passages secrets +1 au toucher avec épée longue et arc	
Langages	Commun Neutre bon	petite-gens, elfe, gnome, nain, gobelin, orque, commun, argot des voleurs, Chaotique Neutre	elfe, gnome, petite-gens, gobelin, hobgobelin, orque, gnoll, commun, Loyal Neutre	Commun Neutre Bon
Capacités spéciales de la classe	Sorts de clerc : 3 par jour Vade-Retro	Facultés de voleur Attaque dans le dos (toucher+4, dégâts x 2)	Sorts de magicien : 1 par jour ou Tours mineurs : 4 par jour Force exceptionnelle	Force exceptionnelle Spécialisation Pistage, Haine des humanoides Surprise spéciale
Compétences martiales	2 Marteau Bâton	2 Fronde Épée courte	4+1 = 5 Bâton, masse, épée longue, arc long, lance de fantassin	3 Arc long Épée longue (spé)
Non maîtrise	-3	-3	-2	-2
Argent	120 po	30 po	75 po	160 po



"C'est un super nouveau jeu de rôles fantastique ! où l'on incarne des étudiants et des ouvriers dans une société technologique et industrielle".

[209] Le nombre de tours mineurs inscrits dans le grimoire d'un magicien qui commence sa carrière est déterminé de la manière suivante: 1 tour mineur *utilitaire* par point d'intelligence qu'il possède, 2-8 *inversés*, 2-5 *prestidigitations*, 2-8 *affectant les personnes*, 2-8 *personnels* et 2-5 *bruitages* (source: Unearthed Arcana p.79-80).
Pour plus de détails, voir le Complément VII – Livres de sorts p.218.

ÉTAPE 6 : Background et histoire personnelle, matériel, première rencontre

Aux joueurs de se creuser la tête pour imaginer leur apparence (couleurs des yeux, des cheveux, de la peau, vêtements portés, etc.) et leur histoire personnelle : qui sont-ils, d’où viennent-ils, leur famille, leur enfance, etc.

Plusieurs possibilités sont ensuite envisageables : soit le MD fait jouer les personnages directement et inclut l’achat de matériel et la négociation comme une partie de la première aventure, soit le MD considère que les personnages-joueurs ont acquis leur matériel en compagnie de leur maître. C’est cette option que le MD choisit cette fois-ci, car il estime que pour son scénario d’introduction, jouer les achats et les négociations n’a que peu d’intérêt. Aussi demande-t-il aux joueurs d’établir la liste de leur matériel et de déduire les pièces d’or correspondantes de leur fortune. Le MD aide bien sûr les joueurs en répondant à leurs multiples questions et veille à ce que les objets achetés soient effectivement accessibles à des aventuriers débutants et existent dans son univers de jeu. Bien sûr, aucun objet magique ne devra être inclut dans ces listes de matériel.

Liste de Kamiya : symbole sacré en fer (2 po), marteau (1 po), cotte de mailles (75 po), bâton (0), bouclier (15 po), ceinture (10 pa), 2 grandes bourses (2 po), bottes hautes en cuir souple (1 po), corde 15 m (4 pa), briquet (1 po), 5 torches (5 pc), outre d’eau (15 pa), sac à dos (2 po), vêtements d’origine (0). Et il reste dans la bourse de Kamiya 20 po, 1 pa et 5 pc. Le clerc qui a formé Kamiya lui a tout de même laissé en cadeau une potion de guérison et une fiole d’eau bénite.

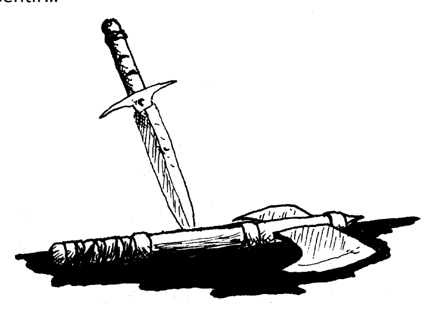
Liste de Salibert : outils de voleurs (30 po), vêtements d’origine (0), et reste 0 po… Le MD raconte qu’en quittant son maître voleur, Salibert a piqué au passage une vieille épée courte rouillée qui ne fera que la moitié des dégâts normaux (1-3/1-2).

Liste d’Esseltel : livre de tours mineurs (offert par son maître de magie), livre de sorts niveau 1 (offert par son maître de magie), un cristal clair (20 po), vêtements d’origine (0), bâton (0), 4 petites bourses (60 pa), 10 bougies (10 pa), sac à dos (2 po), armure de cuir cloutée (15 po), épée longue et fourreau (15 po), ceinture (10 pa), bottes hautes en cuir rigide (2 po), lance de fantassin (1 po), bouclier (15 po), lanterne à capuchon (7 po), 2 flasques d’huile (2 po), corde de 15 m (2 pa) et un petit miroir en argent (20 po). Il reste 12 po et 18 pa dans la bourse d’Esseltel.

Liste d’Edmond le Vert : armure de cuir (5 po), bouclier (15 po), arc long (60 po), carquois pour 12 flèches (8 pa), 12 flèches (1 po), vêtements d’origine (0), épée longue avec fourreau (15 po), sac à dos (2 po), bottes hautes en cuir souple (1 po), ceinture (10 pa), corde de 15 m (2 pa), grand sac (16 pa), grande bourse (1 po), cheval de selle (25 po), bride et mors (15 pa), couverture de selle (3 pa), selle (10 pa), grandes sacoches de selle (4 po). Il reste à Edmond 18 po et 14 pa. Le MD fournira des informations sur la monture du ranger à Mourad : CA, PV, vitesse, etc.

Une fois équipés, les personnages connaitront leur classe d’armure : cotte de mailles + bouclier pour Kamiya : 4 (5 de dos sans le bouclier ou lorsqu’elle incante des sorts et qu’elle a besoin de ses deux mains). Salibert Ventredur n’a pas d’armure, mais son excellente dextérité lui donne une CA 6 (10 de dos !). Esseltel avec son armure de cuir cloutée et son boulier obtient une CA 6 (ramenée à 7 sans le bouclier). Edmond le Vert a opté pour une armure de cuir afin de réduire son encombrement : avec le bouclier, sa CA est de 7, 8 sinon. Le MD explique que le maître ranger qui a initié Edmond le Vert lui a donné un morceau de bois sculpté en forme de feuille de chêne. Son maître ranger a prétendu qu’en échange de cet objet, un druide de la région ne refuserait pas de rendre un petit service.

L’aventure peut commencer et, pour Salibert en tous cas, le besoin d’argent va vite se faire sentir…



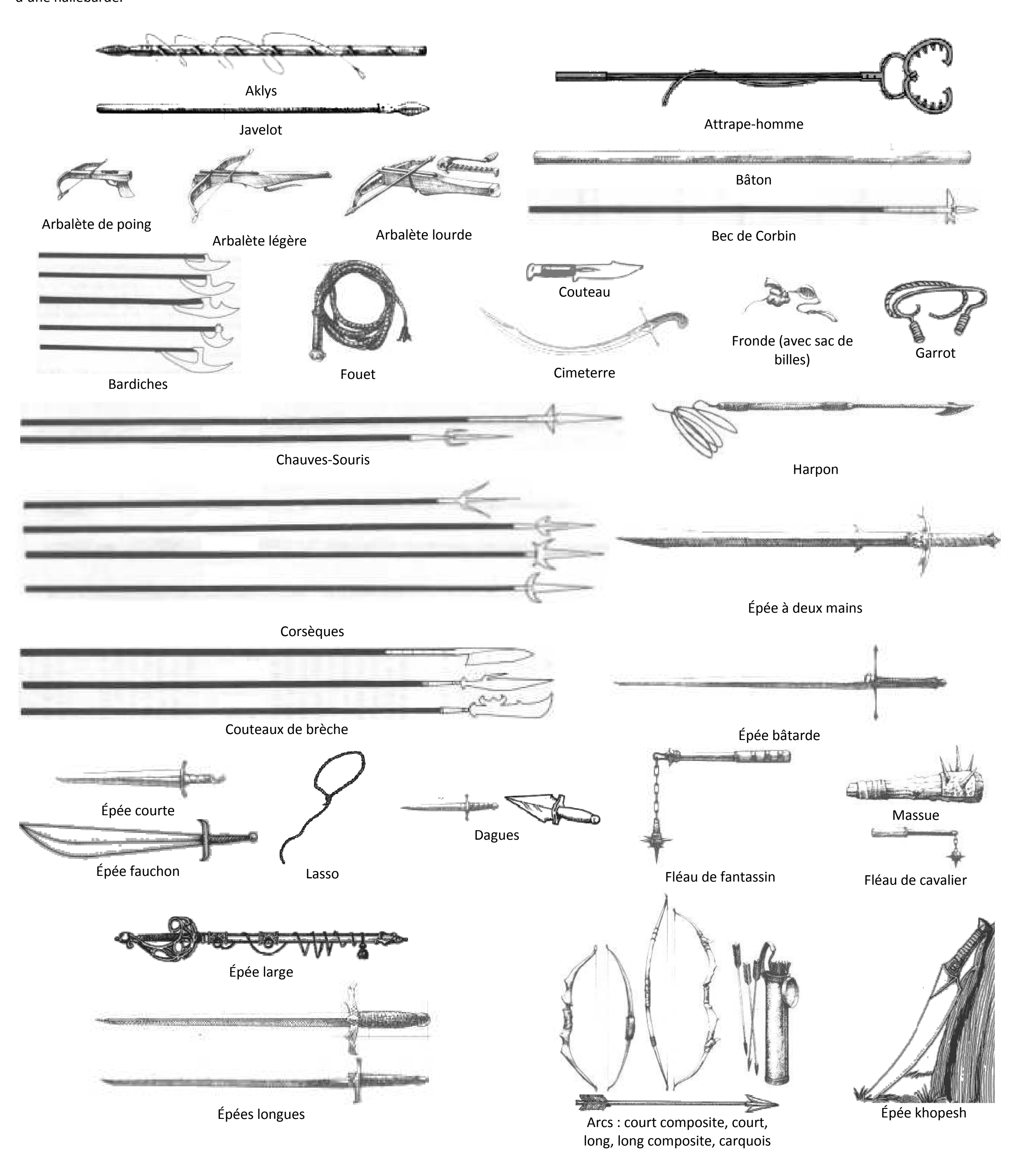
Étape 5	**Anne**	**Paul**	**Léa**	**Mourad**
Personnage	Kamiya	Salibert Ventredur	Esseltel	Edmond le Vert
Force	10	13	16	18/79
Intelligence	7	11	17	15
Sagesse	16	8	9	14
Dextérité	12	18	12	9
Constitution	17	12	16	15
Charisme	14	13	8	11
Race	Humain	Petite-Gens Costaud	Haut-Elfe	Humain
Classe	Clerc	Voleur	Guerrière/Magicienne	Ranger
Sexe	F	M	F	M
Poids	1,80 m	26 kg	40 kg	88 kg
Taille	77 kg	0,84 m	1,37 m	1,83 m
Points de vie	7	4	7	14
CA	4	6	6	7
Alignement	Neutre Bon	Chaotique Neutre	Loyal Neutre	Neutre Bon
Vitesse de base	12’’	9’’	12’’	12’’
Capacités raciales		Infravision 6’’ Surprise spéciale Bonus de +2 à certains jets de protection Détection de pentes Direction suivie	Infravision 6’’ Surprise spéciale 90% de résistance aux sorts de charme et sommeil Détection de passages secrets +1 au toucher avec épée longue et arc	
Langages	Commun Neutre bon	petite-gens, elfe, gnome, nain, gobelin, orque, commun, argot des voleurs, Chaotique Neutre	elfe, gnome, petite-gens, gobelin, hobgobelin, orque, gnoll, commun, Loyal Neutre	Commun Neutre Bon
Capacités spéciales de la classe	Sorts de clerc : 3 par jour Vade-Retro	Facultés de voleur Attaque dans le dos (toucher+4, dégâts x 2)	Sorts de magicien : 1 par jour ou Tours mineurs : 4 par jour Force exceptionnelle	Force exceptionnelle Spécialisation Pistage, Haine des humanoides Surprise spéciale
Compétences martiales	2 Marteau Bâton	2 Fronde Épée courte	4+1 = 5 Bâton, masse, épée longue, arc long, lance de fantassin	3 Arc long Épée longue (spé)
Non maîtrise	-3	-3	-2	-2
Argent après les achats	20 po 1 pa et 5 pc	0 po	12 po 18 pa	18 po 14 pa

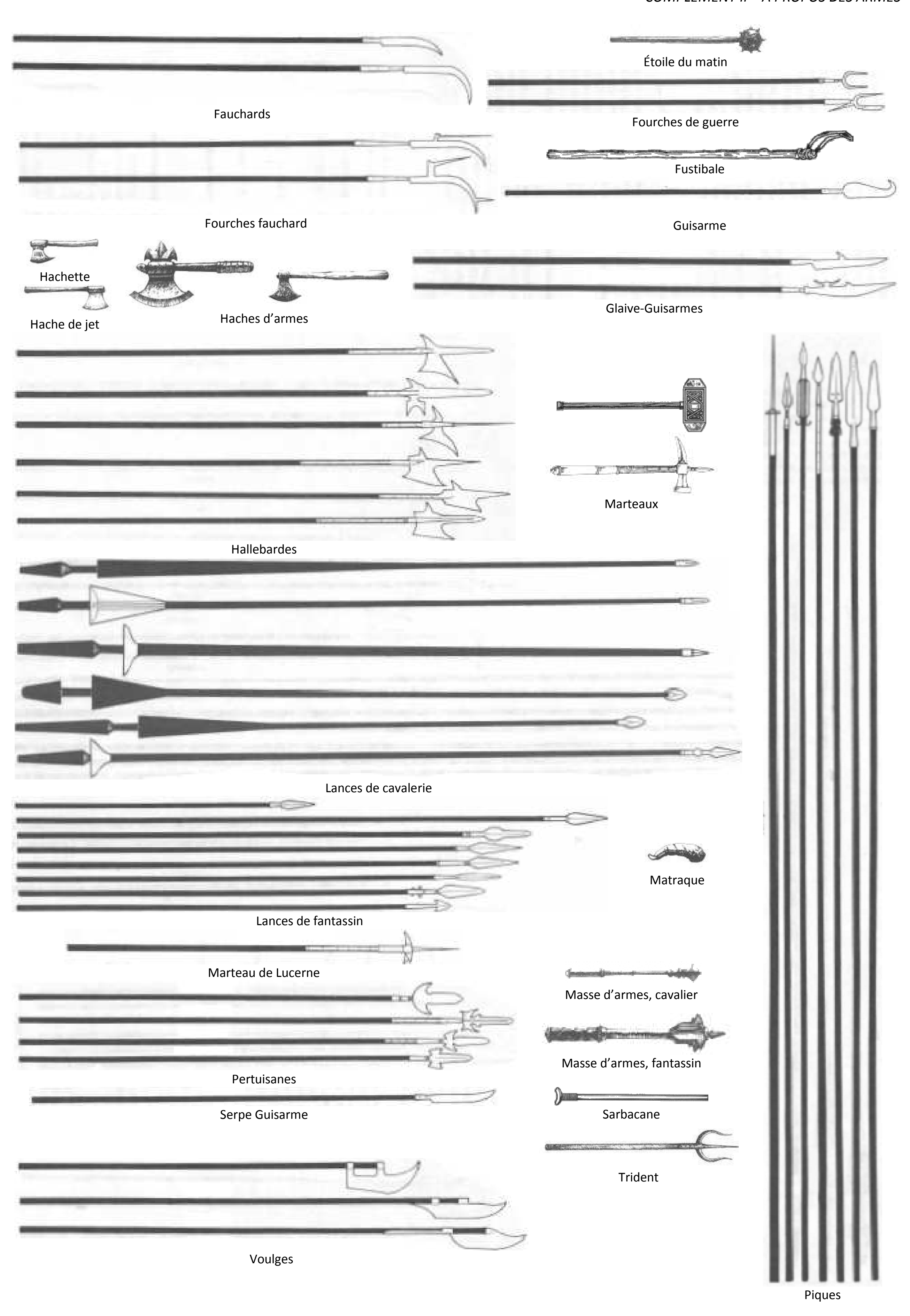


COMPLÉMENT II – À PROPOS DES ARMES

Tout le monde peut se faire une idée de ce à quoi ressemble une épée ou un arc. Mais qu'en est-il d'un bec de corbin ? Qu'est-ce qu'un marteau de lucerne ? Quelles sont les différences entre une serpe-guisarme et une guisarme-voulge ? Rien de tel qu'un dessin. Les images qui suivent sont issues de certains ouvrages de la 3ème édition de Donjons et Dragons, trouvées sur l'internet, ainsi que dans l'Unearthed Arcana en ce qui concerne les armes d'hast.

Le nom de l'arme se trouve en dessous de sa représentation graphique. Les représentations ne sont pas à l'échelle, sauf pour les armes d'hast. Ces dernières sont à l'échelle entre elles et les proportions sont gardées. On se rend tout de suite mieux compte de la taille d'une pique par rapport à celle d'une bardiche ou d'une hallebarde.




Fauchards
Étoile du matin
Fourches de guerre
Fustibale
Fourches fauchard
Guisarme
Hachette
Hache de jet
Haches d'armes
Glaive-Guisarmes
Marteaux
Hallebardes
Lances de cavalerie
Matraque
Lances de fantassin
Marteau de Lucerne
Masse d'armes, cavalier
Masse d'armes, fantassin
Pertuisanes
Sarbacane
Serpe Guisarme
Trident
Voulges
Piques

COMPLÉMENT III – LE PALADIN ORIGINEL

Pour ceux qui ne souhaitent pas autoriser la classe de cavalier dans leur campagne[210] et qui de ce fait désirent retrouver la classe de paladin telle qu'elle est parue à l'origine dans le **Manuel des Joueurs**, je retranscris donc ici cette dernière. Si un MD décide de l'utiliser, toutes les informations données ci-après remplacent et annulent celles fournies p.43 et p.44 ainsi que dans certains tableaux (tableaux 1, 4, 9, 11, 27, 28, 50 à 53, 77, 78 et 91).

Le paladin est une sous-classe de guerrier, mais à la différence des autres guerriers, il doit obligatoirement être d'alignement loyal bon et le rester au risque sinon de perdre tous ses pouvoirs. Il se bat comme un guerrier et peut, lorsqu'il atteint un niveau élevé, jeter des sorts. Le paladin commence sa carrière avec le même nombre de pièces d'or qu'un guerrier, soit 50-200 po (5d4). Pour devenir paladin, un personnage doit être humain, avoir un minimum de 12 en force, 9 en intelligence, 13 en sagesse, 9 en constitution et pas moins de 17 en charisme. Si la sagesse et la force du personnage dépassent 15, il rajoute 10% à ses points d'expérience. Le bien et la loi sont les deux seules préoccupations du paladin. Si l'un d'eux commet une action de nature chaotique, il doit chercher immédiatement un clerc loyal et bon de haut niveau (7 ou plus), confesser sa faute et effectuer la pénitence imposée par le clerc. Si un personnage commet de sa propre volonté et en toute connaissance de cause une action mauvaise, il perd le statut de paladin de façon immédiate et irrévocable. Tous les bénéfices qui en découlaient sont perdus et aucune magie ne peut refaire de lui un paladin : il est dorénavant un guerrier normal.

Les pouvoirs du paladin sont :

Détection du mal à une distance de 20 mètres, à volonté. Ceci ne fonctionne que lorsque le paladin se concentre sur la présence du mal et cherche à en déterminer la position.

Bonus aux jets de protection : un paladin fait tous ses jets de protection comme un guerrier mais avec un bonus de +2.

Immunité aux maladies : le paladin est immunisé à toutes les formes de maladies.

Imposition des mains : cette habilité permet au paladin d'imposer ses mains sur lui ou quelqu'un d'autre pour guérir des blessures. La guérison est de 2 points de vie par niveau du paladin. Ce dernier ne peut effectuer d'imposition des mains qu'une fois par jour.

Guérison des maladies : le paladin a le pouvoir de guérir les maladies de toutes sortes. Cela peut être fait une fois par semaine par tranche de 5 niveaux du paladin, c'est-à-dire 1 maladie par semaine pour un paladin de niveau 1 à 5, 2 pour un niveau de 6 à 10, etc.

Protection permanente contre le mal sur 3 mètres : ce pouvoir agit comme le sort de niveau 4 de clerc *protection contre le mal sur 3 mètres*.

Vade-retro : au 3ème niveau, le paladin peut repousser les morts-vivants, diables et démons comme s'il était un clerc de niveau 1 et ce pouvoir augmente selon le niveau du personnage ; au 4ème niveau, comme un clerc de niveau 2, etc.

Cheval de paladin : une fois au niveau 4, ou plus tard s'il le désire, le paladin peut appeler son cheval de guerre : cet animal est un cheval de guerre lourd, intelligent, avec 5 dés de vie (5d8 +5 points de vie), une CA 5 et la vitesse d'un cheval de guerre moyen : 18''. Il apparaîtra magiquement, mais il n'est possible d'avoir qu'un seul de ces animaux tous les 10 ans. Ainsi, si ce cheval meurt, le paladin devra patienter pour en avoir un autre.

Épée Sainte Justicière : s'il possède une « Épée Sainte Justicière » (une épée magique spéciale dont le MD connait les capacités et dont il vous informera le cas échéant), le paladin peut projeter un cercle de puissance dans un rayon de 3 mètres lorsqu'il la tient en main. Ce cercle dissipe la magie (voir le sort de niveau 3 de magicien *dissipation de la magie*) à un niveau équivalent à celui du paladin.

Sorts de clerc : à partir du niveau 9, le paladin peut utiliser des sorts de clerc. Il ne pourra, en revanche, jamais utiliser de parchemins de sorts autres que ceux utilisables par les guerriers. À noter que le paladin ne bénéficie pas des bonus dus à la sagesse pour déterminer le nombre des sorts.

Le paladin doit se plier aux contraintes suivantes :

Objets magiques limités : le paladin ne peut JAMAIS posséder plus de 10 objets magiques, répartis comme suit : 1 armure magique, 1 bouclier magique, 4 armes magiques et 4 autres objets magiques divers. Concernant les armes, il s'agit d'une épée, d'une dague, etc. Un arc et des flèches magiques comptent comme une seule arme.

Dons de richesse : le paladin ne garde jamais de richesses. Il conservera suffisamment d'argent pour subvenir à ses modestes besoins, payer ses compagnons d'armes et servants et pour éventuellement construire et entretenir un petit château. Le surplus doit être versé à une institution charitable (voir dîme, ci-dessous). Le MD veillera à ce que le paladin reverse ses surplus et rappellera au joueur que le non respect renouvelé de cette obligation peut être interprété comme un non respect de son alignement.

Paiement d'une dîme : le paladin doit reverser une dîme de 10% de tous ses revenus (salaires, primes, gages, trésors, etc.) à une institution religieuse charitable d'alignement loyal bon (et non pas à un personnage joueur clerc).

Association restreinte : le paladin ne pourra pas engager de compagnons d'armes d'alignement autre que loyal et bon. Il ne s'associera qu'avec des personnages ou des créatures d'alignement bon. Un paladin pourra se joindre à un groupe de personnages neutres non mauvais, mais ceci uniquement pour la durée d'une aventure et seulement s'il s'agit de défendre la cause du bien et de la loi.

Si possible, le paladin offrira ses services ou fera alliance avec des personnages bons et loyaux, clercs ou guerriers (de noble statut), qu'ils soient joueurs ou non.

Contrairement aux guerriers, les paladins ne gagnent pas le service d'hommes d'armes.

Tableau 106 – Paladin originel – Table de progression

Points d'expérience	Niveau	Dés de vie (d10)*	Titre
0 – 2 750	1	1	Preux
2 751 – 5 500	2	2	Sentinelle
5 501 – 12 000	3	3	Protecteur
12 001 – 24 000	4	4	Défenseur
24 001 – 45 000	5	5	Prétorien
45 001 – 95 000	6	6	Gardien
95 001 – 175 000	7	7	Chevalier
175 001 – 350 000	8	8	Justicier
350 001 – 700 000	9	9	Paladin
700 001 – 1 050 000	10	9+3	Paladin (niveau 10)
1 050 001 – 1 400 000	11	9+6	Paladin (niveau 11)

Notes à propos du tableau ci-dessus :

350 000 points d'expérience par niveau pour chaque niveau supplémentaire au-delà du 11ème.

* nombre de d10 à totaliser, ajustés le cas échéant par la constitution, pour obtenir les points de vie. Les paladins gagnent 3 points de vie par niveau après le 10ème.

Les compétences martiales du paladin sont les mêmes que celles du ranger (voir tableau 91 p.66). Le nombre d'attaques par round que peuvent effectuer les paladins lors d'un combat au corps-à-corps avec des armes de mêlée qu'ils maîtrisent augmente selon leur niveau :

[210] La classe de cavalier fut beaucoup décriée lors de sa parution et nombres de MD refusèrent de l'accepter. Même si la classe de cavalier proposée dans ce Manuel Complet a été aménagée par rapport à l'originale (et de ce fait la classe de paladin qui en découle) elle n'en reste pas moins une classe un peu à part qui n'a toujours pas les faveurs du plus grand nombre.

Tableau 107 – Paladin originel – Attaques par round au contact

Niveau	Attaques par round de mêlée
1-6	1/1 round
7-12	3/2 rounds
13 et plus	2/1 round

Lorsqu'ils combattent en mêlée des créatures de moins d'un dé de vie (d8) et/ou des humains ou demi-humains non exceptionnels (niveau 0), les paladins frappent autant de fois par round qu'ils ont de niveau. À noter que cette règle prévaut sur le tableau précédent.

Tableau 108 – Paladin originel – Sorts utilisables par niveau

Niveau du	Niveau de sorts de clerc			
paladin*	1	2	3	4
9	1	-	-	-
10	2	-	-	-
11	2	1	-	-
12	2	2	-	-
13	2	2	1	-
14	3	2	1	-
15	3	2	1	1
16	3	3	1	1
17	3	3	2	1
18	3	3	3	1
19	3	3	3	2
20**	3	3	3	3

* en ce qui concerne la détermination de la portée, de la durée et des effets des sorts de clerc, le niveau du paladin doit être diminué de 8.

** habilité maximum des sorts : au niveau 22, par exemple, le paladin aura 3 sorts par niveau et le niveau à prendre compte pour la portée, la durée et les effets est 12 (20-8).



COMPLÉMENT IV – LA BEAUTÉ

Parue dans l'**Unearthed Arcana**, cette nouvelle caractéristique (*comeliness* en VO[211]) n'a jamais vraiment fait l'unanimité parmi les joueurs et MD et la plupart l'ont tout simplement ignoré. Néanmoins, pour ceux désireux de l'intégrer, ils trouveront toutes les informations nécessaires ci-après.

La beauté reflète l'attrait physique, la grâce et l'apparence personnelle du personnage. Elle est utilisée pour déterminer les premières réactions lors d'une rencontre, et les personnages dotés d'une grande beauté pourraient influer sur la volonté et les actions des autres. Le charisme concerne spécifiquement le commandement et les interactions entre les personnages, tandis que la beauté agit sur l'attirance physique ainsi que sur les premières impressions.

La beauté n'est *pas* le charisme. Cependant le charisme peut affecter la beauté. Après avoir déterminé les six caractéristiques d'un personnage, il faut alors définir son apparence. Est-il hideux, avenant, normal ou beau ? Cette caractéristique est déterminée par un lancer de 3d6. Le résultat compris entre 3 et 18 est alors modifié de la manière suivante:

Les personnages avec un charisme de moins de 3 auront un malus de -8 sur la beauté, ce qui les amènera dans une tranche comprise entre -5 à +10. Pour un charisme de 3, le malus est de -5 ; un charisme de 4 et 5, -3 ; pour un charisme de 6 à 8, -1 ; 9 à 12 aucun ajustement ; 13 à 15, +1; 16 à 17, +2; 18, +3 ; et pour un charisme supérieur à 18, +5. Voir le tableau ci-dessous :

Tableau 109 – Charisme – Ajustements à la beauté

Score de charisme	Ajustement à la beauté
- de 3	-8
3	-5
4	-3
5	-3
6	-1
7	-1
8	-1
9	-
10	-
11	-
12	-
13	+1
14	+1
15	+1
16	+2
17	+2
18	+3
19 et +	+5

Si le charisme subit une baisse ou une hausse, que ce soit par suite de maladie, de défiguration, de vieillesse ou bien à l'aide d'un objet magique, la beauté s'en trouvera affectée de la même manière sur la base d'un point pour un point (la perte d'un point de charisme entrainera la perte d'un point de beauté).

En plus de l'ajustement basé sur le score de charisme, les personnages de certaines races subissent un ajustement supplémentaire à leur score de beauté. Cet ajustement racial n'est pris en compte que lorsqu'il s'agit de tester la réaction face à des personnages d'une autre race, de la même façon que les ajustements raciaux pour le charisme s'appliquent seulement à ceux d'autres races (voir § **Notes particulières concernant le charisme** p.19 et 23 pour de plus amples explications). Les pénalités ou les bonus sont les suivants :

Tableau 110 – Races de Personnage – Bonus/Malus à la beauté

Race	Malus ou bonus
Demi-Orque	-3
Nain, Gnome, Elfe noir male	-1
Petite-Gens*, Humain*, Elfe Sauvage, Elfe de la Vallée	-
Demi-elfe*, Elfe des Bois*, Elfe noire femelle	+1
Haut-Elfe*, Elfe Gris*	+2

211 *Comeliness* se traduit en fait par *charme* ; mais bon, Charme juste après Charisme, ça pouvait prêter à confusion, d'où la traduction par les joueurs de l'époque en Beauté (ce que j'ai conservé ici...après tout, ce n'est qu'un nom).

Note à propos de la table ci-dessus :

* Considérer que chaques paires repérées d'une astérisque sur une ligne donnée sont de la même race en ce qui concerne la beauté ; les petites-gens sont aussi attirants (ou repoussant) aux yeux des humains que n'importe quel autre humain, et vice-versa.

La beauté aura les effets suivants sur les créatures de type humanoïde. (Cette catégorie inclut entre autres les humains, les demi-humains, les humanoïdes, les géants ainsi que les créatures bipèdes ressemblant à des humains et ayant les même motivations).

-16 ou moins : Ceux qui voient un personnage doté d'une beauté si basse sont repoussés et horrifiés, au point de tourner les talons ou de tenter de détruire cette créature qui offense leur vue. Mais si cet individu est puissant, alors la réaction tendra plutôt vers la fuite, ou le renforcement de la réaction de *crainte* (*horreur*) précédemment suscitée. Si les deux personnes, celle qui est laide et celle qui la voit, sont d'alignement mauvais, l'effet sera alors celui d'une beauté positive du même total.

-15 à -9 : Les gens éprouvent du dégoût et auront tendance à détourner le regard, à insulter l'individu et, d'une manière générale, à se comporter de façon hostile à son égard. En aucun cas ce personnage ne peut être accepté par les autres à moins que tous ne soient d'alignement mauvais, ce qui aurait pour effet que la beauté négative soit perçue comme positive.

-8 à 0 : Tous ceux qui la voient éprouveront de l'aversion et le désir d'être loin d'une créature aussi laide. S'ils doivent la cotôyer, il se montreront hostiles et ouvertement agressifs ; sinon, ils auront simplement tendance à la rejeter.

+1 à +6 : Le personnage est tout simplement laid, ceux qui le croisent ressentiront comme un malaise et désireront s'éloigner le plus rapidement possible de quelqu'un d'aussi disgracieux. S'il en a la possiblité, le personnage pourra utiliser son charisme afin de tenter de faire oublier sa laideur, mais ça lui demandera une bonne dose de conversation et d'interaction pour y parvenir.

+7 à +9 : L'apparence de cet individu est telle que le premier contact sera négatif. Ce sentiment négatif ne sera cependant pas forcément visible. Un charisme élevé aura vite fait de le dissiper pour peu que la conversation et une interaction s'engage. (Prenons l'exemple d'un nain avec un charisme de 16 et une beauté de base de 9 ; il aura une beauté de 8 s'il est vu par toutes créatures autres que des nains – ces derniers, quand à eux, le verront avec une beauté augmentée de +2 grâce à son charisme.)

+10 à +13 : Beauté banale à normale, aucune réaction particulière de la part de ceux qui le voient.

+14 à +17 : Les gens qui le voient portent un intérêt évident à ce personnage, qui est considéré comme présentant bien. L'ajustement aux réactions est augmenté d'un pourcentage équivalent au score de beauté du personnage. Les individus du sexe opposé sont attirés par de tels personnages et agiront comme s'ils étaient sous l'effet d'un sort de *fascination*, à moins que ces personnes n'aient une sagesse supérieure de 50% par rapport à la beauté totale dudit personnage.

+18 à +21 : La beauté du personnage est telle qu'il fait tourner les têtes et battre les cœurs. La réaction initiale s'effectue avec un pourcentage équivalent à 150% de son score de beauté. Les individus du sexe opposé seront affectés comme par un sort de *fascination* à moins que leur sagesse ne soit supérieure aux deux tiers de la beauté totale du personnage. Les personnes du même sexe le seront aussi à moins que leur sagesse ne soit supérieure d'au moins 50% à la beauté du personnage. Si le personnage éconduit ou rejette un individu d'une manière très dure, alors cet individu pourrait être amené à considérer ledit personnage comme s'il avait une beauté négative équivalente à la moitié de son score (positif) actuel – ainsi, un personnage avec une beauté de 20 qui rejettera de façon grossière un individu passera alors aux yeux de ce dernier comme ayant un score de -10.

+22 à +25 : La beauté stupéfiante et l'allure magnifique d'un tel personnage produira non seulement les mêmes effets que pour ceux dotés d'une beauté moindre (18-21), mais en plus les gens s'attrouperont autour du personnage, le suivant et se comportant généralement sottement ou de façon à attirer son attention. L'ajustement aux réactions est le double du score de beauté (ex : une beauté de 22 donne 44%). Le pouvoir de *fascination* affectera tous ceux dont la sagesse est inférieure des deux tiers à la beauté du personnage. Si un individu du sexe opposé est intentionnellement dragué par un personnage d'une beauté de 22-25, cet individu sera automatiquement *fasciné* à moins qu'il n'ait une sagesse de 18 ou plus. Le rejet est traité comme précédemment.

+26 à +30 : l'individu possède une beauté surnaturelle qui ne peut être détenue que par des créatures d'autres plans – telles que des demi-dieux, des demi-déesses et autres divinités de ce type. L'ajustement aux réactions est le double du score total de beauté. Le pouvoir de *fascination* affecte tout le monde excepté ceux qui ont une sagesse équivalente à au moins 75% de la beauté du personnage ; ceux ayant une sagesse de 19 ou plus ont toujours droit à un jet de sauvegarde contre la *fascination*. Si un individu du sexe opposé est délibérément dragué par un personnage doté d'une telle beauté surnaturelle, cet individu tombera toujours sous le « charme » de ce personnage à moins qu'il n'ait une sagesse de 20 ou plus.

Le pouvoir de *fascination* généré par une beauté élevée est similaire au sort de deuxième niveau d'illusionniste du même nom (voir p.172). Ceux qui sont sujets à ce pouvoir seront captivés par le personnage et le considèreront comme un ami digne de confiance, un mentor et un compagnon. Un jet de sauvegarde contre les sorts annulera les effets, mais du fait que la beauté n'est pas un phénomène d'origine magique, alors tout ce qui est *dissipation de la magie* et autres sorts similaires ne pourront pas annuler les effets de la *fascination*.

Les créatures *fascinées* suivront les ordres sur un jet de 3d6 dont le résultat ne devra pas dépasser le score de beauté du personnage. Les ordres qui ne vont pas dans le meilleur intérêt de la créature rajoutent +1 au lancer de dés, tandis que ceux qui sont vraiment hasardeux peuvent amener jusqu'à rajouter 6 ou plus. Si le jet de dés est supérieur à la beauté du personnage, alors la *fascination* cesse.

Si la créature *fascinée* a été mal traitée et se libère de ce pouvoir, alors elle va réagir comme si le personnage avait une beauté d'un score équivalent à son score actuel mais en négatif. Par contre, si elle a été bien traitée, elle se montrera encore amicale avec le personnage même après que la *fascination* ait cessé.

Les effets de la beauté ne sont que temporaires. Une fois que le personnage est connu des autres personnes ou créatures, les effets sont annulés et c'est ensuite le charisme qui est utilisé pour déterminer les réactions et les suivants. Ainsi, un personnage avec une beauté élevée mais un faible charisme attirera l'attention sur le moment, mais pas de suivants ni d'alliés sur le long terme (la beauté n'étant que physique).

Les effets de la *fascination* n'affectent pas les capacités de l'individu en ce qui concerne le combat, l'incantation de sortilège, etc., et en aucun cas ne le réduisent à l'état de zombi ni à celui d'une marionnette qui serait manipulée par le personnage qui le fascine. Les actions effectuées par un personnage *fasciné* pourraient aller à l'encontre de son alignement (encore que dans ce cas, il aurait un bonus d'au moins +3 ou +4 à son jet de 3d6).

La magie peut légèrement et temporairement affecter la beauté d'une créature. Les sorts basés sur les illusions, tels que *changement d'apparence* et *auto-altération*, augmenteront ou baisseront la beauté d'un maximum de 1 point, et ce quelle que soit la forme finale adoptée. Les illusions donnant l'apparence de personnages ou créatures dotés d'une beauté élevée ne dureront qu'un round car la nature du pouvoir de *fascination* est telle que le personnage affecté doit se concentrer plus fortement sur l'illusion, l'affaiblissant par la même occasion. Les sorts de métamorphose peuvent augmenter ou abaisser la beauté de 2 points en jouant sur des facteurs sociaux qui, bien que non visibles, sont quand même perceptibles, tandis que le sort *hétéromorphisme* confèrera tous les effets découlant de la beauté à la forme finale adoptée.





COMPLÉMENT V – PSI

Les Psi sont des pouvoirs dérivés du cerveau. Les personnages doués de dons Psi ont des pouvoirs de type magique. Si votre MD accepte les Psi dans sa campagne, les humains (et éventuellement les nains et les petites-gens) pourront y avoir accès.

Seuls les personnages ayant un score non modifié de 16 ou plus en intelligence, sagesse ou charisme ont une chance d'être Psi. Cette chance est faible. Si le résultat d'un dé de pourcentage indique 00 (100 %), le personnage est Psi. Pour chaque point d'intelligence au-dessus de 16, ajoutez 2,5 au tirage, pour chaque point de sagesse au-dessus de 16, ajoutez 1,5 et pour chaque point de charisme au-dessus de 16, ajoutez 0,5 au tirage (arrondir les fractions au plus bas).

Exemple : un personnage possède 17 en intelligence, 12 en sagesse et 17 en charisme. Il a un point au-dessus de 16 en intelligence et rajoute donc 2,5 au tirage, plus 0,5 pour le point de charisme au-dessus de 16, ce qui fait un total de 2,5 + 0,5 = 3. On lance le dé de pourcentage, tout résultat de 97 ou plus indiquera que le personnage est Psi.

Si le personnage est Psi, il faut maintenant déterminer son habilité (sa force) et le nombre de pouvoirs dont il dispose. Le fait d'être Psi ne change rien à la classe du personnage si ce n'est dans son comportement.

HABILITÉ PSI

Le personnage Psi lance un dé de pourcentage el ajoute au résultat un point par point non modifié au dessus de 12 en intelligence, sagesse et charisme. De plus, si deux de ces scores sont au-dessus de 16, il double le résultat, et si les trois sont au-dessus de 16, il le quadruple. Le score de base – 01-100 (100) – plus les bonus éventuels (1-72) donnent la *force Psi* du personnage.

Elle représente la force d'attaque et de défense. L'*habilité Psi est le double de la force Psi* – 10 à 344. La moitié de *l'habilité Psi* est la force d'attaque, l'autre moitié est la force de défense.

Le personnage utilise sa force dans les attaques et les défenses pendant les combats Psi et quand il se sert de ses pouvoirs Psi. Le nombre de points de force dépensés est expliqué plus loin ainsi que la façon de les récupérer. Une fois l'habilité Psi déterminée, elle ne peut jamais changer à moins de dégâts subis par le cerveau (qui la détruit) ou d'acquérir des objets magiques (qui la changent artificiellement). L'utilisation des points de force Psi et leur récupération ne change pas l'habilité Psi.

POUVOIRS PSI

Les pouvoirs Psi se décomposent en modes d'attaque, modes de défense et disciplines (les pouvoirs de type magique). Le nombre de chacun de ces pouvoirs est à déterminer au hasard ; les modes d'attaque et de défense sont laissés au choix du joueur, les disciplines sont à tirer au hasard.

Modes d'attaque :
Lancez un dé de pourcentage et consulter le tableau suivant:

01 -25	1 mode d'attaque
26-50	2 modes d'attaque
51-75	3 modes d'attaque
76-95	4 modes d'attaque
96-00	5 modes d'attaque

Mode d'attaque	Coût en points par utilisation	Portée de l'attaque C	M	L
A. Explosion Psi	20	2"	4"	6"
B. Pression Mentale	4	3"	6"	9"
C. Cinglement d'Ego	7	4"	8"	12"
D. Insinuation Spirituelle	10	6"	12"	18"
E. Suffocation Psychique	14	5"	-	-

C = courte ; M = moyenne ; L = longue.

L'*Explosion Psi* est une onde de force cérébrale qui produit sur l'esprit l'effet de « nouvelles stupéfiantes ». Elle coûte beaucoup de points d'attaque mais elle est la seule attaque Psi pouvant affecter des créatures non-Psi. L'attaque se fait sous la forme d'une onde de choc en forme de cône d'un diamètre de ½" à sa source et de 2" à son terme (avec une longueur maximum de 6").

La *Pression Mentale* est une attaque violente qui cherche à raccourcir les synapses du défenseur. Il n'est possible d'affecter qu'une seule créature.

Le *Cinglement d'Ego* attaque l'ego, soit par des sentiments d'infériorité et d'impuissance, soit par des sentiments de supériorité et de mégalomanie. Ne fonctionne que sur une seule créature.

L'*Insinuation Spirituelle* tend à libérer l'inconscient incontrôlé du défenseur et à le dresser contre le super-ego. L'attaque fonctionne sur toutes les créatures Psi dans une zone de 2" x 2".

La *Suffocation Psychique* est un assaut massif contre les neurones du cerveau en vue de les détruire par une surcharge de signaux. Ne fonctionne que sur une seule créature. Lorsqu'il s'en sert, le personnage ne peut alors se défendre qu'avec le mode de défense G, l'*Écran de Concentration*, ou bien rester sans défense.

Coût en points par utilisation: Indique le nombre de points de force d'attaque Psi que le personnage doit dépenser pour utiliser ce mode d'attaque.

Portée de l'attaque : Indique les différentes distances auxquelles fonctionnent les modes d'attaque. Les effets sont réduits aux portées moyennes et longues. Si le personnage a dépensé tous ses points d'attaque, ou s'il n'en a plus assez pour attaquer, il ne peut plus que se défendre.

Modes de défense :
Lancez un dé de pourcentage et consulter le tableau suivant :

01 -25	2 modes de défense
26-75	3 modes de défense
76-90	4 modes de défense
91-00	5 modes de défense

Mode de défense	Coût en points par utilisation	Zone protégée
F. Néant Spirituel	1	individu seul
G. Écran de Concentration	2	individu seul
H. Barrière Mentale	3	individu seul
I. Forteresse d'Intellect	8	3 m autour de l'individu
J. Tour de Volonté Incorruptible	10	1 m autour de l'individu

Le personnage doit toujours avoir le mode de défense F. Il choisit les autres selon sa préférence.

Le *Néant Spirituel* tente de cacher l'esprit, rendant ses différentes parties non identifiées.

L'*Écran de Concentration* enrobe l'esprit pour n'en cacher qu'une partie à la fois puis une autre. Il est possible de garder ce mode de défense constamment, ce qui n'est pas le cas des autres.

La *Barrière Mentale* est un mur parfaitement construit de répétition des pensées qui ne laisse exposée qu'une partie infime.

La *Forteresse d'Intellect* est une défense basée sur les pouvoirs de l'ego et du super-ego pour stopper les attaques.

La *Tour de Volonté Incorruptible* se base sur le super-ego pour qu'il construise un havre inattaquable pour le cerveau.

Coût en points par utilisation : Indique le nombre de points de force de défense Psi que le personnage doit dépenser pour utiliser ce mode de défense.

Zone protégée : Si le mode de défense protège une surface plus grande que l'individu, elle offre sa défense ou la défense utilisée par n'importe quel individu dans sa surface de protection en choisissant la meilleure des deux. Imaginons trois personnages Psi qui se défendent au sein d'un groupe, le premier met en place le mode de défense F, le deuxième le mode I et le troisième le mode J. Le premier choisit parmi les défenses F, I ou J, les deux autres parmi I ou J selon celle qui est la plus efficace en diminuant les dommages.

La *Forteresse d'Intellect* donne +2 aux non-Psi pour leur jet de protection contre l'*Explosion Psi*, la *Tour de Volonté Incorruptible* donne +6.

Si le personnage a dépensé tous ses points de défense, il ne peut PLUS se défendre. Il se fait alors attaquer sur une table de combat spéciale ce qui risque de l'étourdir, de le blesser, de le diminuer mentalement ou même de le tuer en plus des pertes de points de force Psi.

DISCIPLINES PSI

Le personnage Psi détermine combien il possèdera de disciplines en tout et pour tout grâce au tableau suivant (tirage d'un dé de pourcentage) :

	Nombre de disciplines	
Dé	**Mineures**	**Majeures**
01-10	1	0
11-25	2	0
26-40	3	0
41-55	2	1
56-70	3	1
71-80	4	1
81-90	3	2
91-95	5	1
96-00	4	2

Une fois déterminé le nombre de disciplines qu'il possèdera durant toute sa carrière, le personnage détermine alors au hasard (sur les tableaux 111 et 112) quelles sont celles qu'il connaitra. Si le tirage indique deux fois la même discipline, retirez jusqu'à ce qu'une nouvelle discipline apparaisse. Notez que certaines disciplines sont interdites à certaines classes. Une fois que cette liste des disciplines connues est déterminée, le personnage commence alors sa carrière avec UNE discipline mineure parmi celles-ci. Ensuite, chaque fois qu'il gagnera deux niveaux d'expérience dans sa profession, il obtiendra une nouvelle discipline parmi celles qu'il connait (en commençant par les mineures). Notez que chacun de ces pouvoirs coûte des points de force Psi, l'équivalent de 1 point d'attaque et de défense.

Tableau 111 – Psi – Disciplines mineures

Mineures (Dévotions) (d12, d6)

1.	Agitation Moléculaire
2.	Ajustement Cellulaire
3.	Armes Corporelles (sauf magiciens)
4.	Clairaudience
5.	Clairvoyance
6.	Contrôle Spirituel du Corps
7.	Détection de la Magie
8.	Détection du Bien ou du Mal
9.	Domination (sauf voleurs)
10.	Empathie (sauf guerriers)
11.	Équilibre Corporel
12.	ESP
13.	Expansion (sauf clercs)
14.	Hypnose
15.	Invisibilité
16.	Lecture d'Objet (sauf voleurs)
17.	Lévitation
18.	Prémonition
19.	Réduction (sauf clercs)
20.	Sensibilité aux Émanations Psychiques
21.	Suspension Vitale
22.	Télépathie Animale
23.	Retirer (ou choisir*)
24.	Retirer (ou choisir*)

* consulter votre MD

Tableau 112 – Psi – Disciplines majeures

Majeures (Sciences) (d20)

1.	Altération de l'Aura
2.	Altération Formelle
3.	Contrôle Corporel
4.	Contrôle Énergétique
5.	Domination de Masse (sauf voleurs)
6.	Manipulation Moléculaire
7.	Marche Dimensionnelle
8.	Porte Dimensionnelle
9.	Projection Astrale
10.	Projection d'Intuition
11.	Projection Télépathique
12.	Projection Mentale
13.	Réarrangement Moléculaire
14.	Télékinésie
15.	Télépathie
16.	Téléportation
17.	Transformation Éthérée
18.	Voyage Parallèle
19.	Retirer (ou choisir*)
20.	Retirer (ou choisir*)

* consulter votre MD

À moins qu'il ne soit précisé autre chose dans l'énoncé de la discipline, le niveau de maîtrise de la discipline est égal au niveau d'expérience du personnage.

DÉVOTIONS MINEURES

AGITATION MOLÉCULAIRE

Portée : *À vue* — Coût en points de force : *1/round*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Un objet ou une créature*

Explication/Description : cette dévotion permet au personnage de faire se mouvoir les molécules d'un objet plus rapidement que la normale. Bien qu'il soit possible de ne faire se déplacer qu'un petit nombre de molécules, l'exercice continu de cette dévotion produit après 10 rounds les effets suivants :

Type de matériau	Effet de l'Agitation Moléculaire
papier, parchemin, paille	s'enflamme, brûle vivement
bois sec, tissu épais	roussit et se consume
vin, eau	bout (s'il s'agit d'une petite quantité)
chair	se couvre de cloques*
métal	chaud au toucher**

* à chaque round suivant, la victime perd 1 point de vie cumulatif, 1 au 1er, 2 au 2ème, 3 au 3ème, etc.

**à ce point l'effet devient le même que le sort de druide *métal brûlant* (voir p.101)

Si la quantité des matériaux affectée n'augmente pas selon le niveau du personnage, le temps nécessaire pour arriver à un résultat diminue d'un round par niveau. Ainsi au niveau 10, il suffit d'un round pour arriver à un effet. Notez que l'objet doit être vu par le personnage (éventuellement par clairvoyance).

AJUSTEMENT CELLULAIRE

Portée : *0* — Coût en points de force : *Spécial*
Durée : *Permanente* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Créature touchée*

Explication/Description : en réajustant les cellules d'une créature blessée, le personnage peut guérir les blessures au rythme d'un point de force par point de vie récupéré, ou guérir les maladies au coût de 20 points de force pour une maladie légère et non avancée (et jusqu'à 70 points de force pour un cas de lèpre ou de peste avancé). L'habilité de guérison dépend de la classe et du niveau du personnage :

Clerc :	5 points/niveau
Guerrier :	4 points/niveau
Magicien :	3 points/niveau
Voleur :	2 points/niveau

ARMES CORPORELLES

Portée : *0* — Coût en points de force : *1/round*
Durée : *Temps de concentration* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *individuelle*

Explication/Description : en modifiant les molécules de son corps, le personnage peut utiliser ce dernier comme si celui-ci était une arme et une armure. Le tableau suivant donne la classe d'armure et l'arme équivalentes selon le niveau de maîtrise. Notez bien les distinctions de classes.

Niveau de maîtrise	Classe d'armure pour Clerc	Guerrier	Voleur	Arme équivalente
premier	9	9	9	massue
deuxième	8	8	8	dague
troisième	7	7	7	hachette
quatrième	6	6	7	masse
cinquième	5	5	6	hache de bataille
sixième	4	4	5	étoile du matin*
septième	3	3	5	épée large
huitième	3	2	4	épée longue
neuvième	2	1	4	épée longue +1**
dixième	2	1	3	épée longue +2
onzième	1	0	3	épée longue +3
douzième et plus	1	0	2	épée longue +4

* arme équivalente maximum pour un voleur
** arme équivalente maximum pour un clerc
Si le Psi porte une armure ou se sert d'une arme, la discipline ne fonctionne pas durant cette période, mais n'est pas affectée pour autant.

CLAIRAUDIENCE

Portée : *Spéciale* — Coût en points de force : *5/round*
Durée : *Temps de concentration* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : cette dévotion est la même que le sort de magicien *clairaudience* (voir p.133), à la seule différence qu'il est possible d'écouter dans des endroits inconnus jusqu'à une distance de 9 m.

CLAIRVOYANCE

Portée : *Spéciale* — Coût en points de force : *5/round*
Durée : *Temps de concentration* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : cette dévotion est la même que le sort de magicien *clairvoyance* (voir p.133), à la seule différence qu'il est possible d'observer dans des endroits inconnus jusqu'à une distance de 6 m.

CONTRÔLE SPIRITUEL DU CORPS

Portée : *0* — Coût en points de force : *5/jour*
Durée : *2 jours/niveau de maîtrise* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Individuelle*

Explication/Description : cette dévotion permet au personnage de supprimer ou satisfaire mentalement ses besoins en eau, nourriture et/ou de sommeil. Le personnage peut utiliser cette discipline pour une durée de 2 jours par niveau de maîtrise, soit 4 jours au niveau 2, etc. À la fin, le personnage doit se reposer totalement autant de jours qu'il y a eu de jours d'utilisation, pour récupérer son pouvoir. Bien que le personnage ne souffre pas, il ne peut pas utiliser cette dévotion avant d'avoir récupéré toutes ses forces.

DÉTECTION DE LA MAGIE

Portée : *3"* — Coût en points de force : *3/round*
Durée : *Temps de concentration* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *½ de large*

Explication/Description : cette dévotion permet de détecter la force magique ainsi que le type de sort (abjuration, conjuration/appel, etc.) ou de magie. Le pourcentage de réussite de détermination du type de magie est de 5% par niveau de maîtrise ; ex : au 5ème niveau de maîtrise, 25% de réussite.

DÉTECTION DU BIEN OU DU MAL

Portée : *3"* — Coût en points de force : *2/round*
Durée : *Temps de concentration* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Un objet ou une créature*

Explication/Description : grâce à cette dévotion, il est possible de deviner l'aura de créatures ou d'objets. À mesure que le niveau monte, l'aura devient de plus en plus visible. Si le personnage échoue, il ne voit rien et ne peut pas recommencer sur la même créature avant d'avoir atteint un niveau supplémentaire. Voir le tableau suivant :

Niveau de maîtrise	Chance de lecture de l'aura Créature	Alignement exact	Objet
premier	30%	0%	5%
deuxième	40%	5%	10%
troisième	50%	10%	15%
quatrième	60%	15%	20%
sixième	70%	25%	35%
huitième	80%	35%	50%
dixième	90%	45%	65%
douzième	100%	55%	80%
quatorzième	100%	65%	95%

Les créatures au-dessus du 14ème niveau ou ayant plus de 14 dés de vie ont droit à un jet de protection contre la magie si on essaie de découvrir leur alignement.

DOMINATION

Portée : *3"* — Coût en points de force : *Spécial*
Durée : *Temps de concentration* — Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Une créature*

Explication/Description : grâce à cette dévotion, le Psi force l'esprit de sa victime à accepter les signaux de son propre cerveau, l'obligeant ainsi à obéir. Le fait de contacter l'esprit de la victime coûte 5 points de force et la créature a alors droit à un jet de protection contre la magie. Si la créature rate ce jet de protection, le Psi doit dépenser autant de points que la créature a de niveaux ou de dés de vie (pour les créatures dont les dés de vie sont suivis de + 1 à + 4, compter comme un dé de vie supplémentaire ; celles avec + 5 ou plus, compter comme 2 dés de vie supplémentaires) et ce à chaque round de contrôle. De plus, si le Psi oblige la victime à faire quelque chose contraire à sa nature ou auto-destructeur, le coût en point est doublé ou triplé.

EMPATHIE

Portée : *1"/niveau de maîtrise* — Coût en points de force : *3/utilisation*
Durée : *1 tour/utilisation* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *1" de large*

Explication/Description : cette dévotion permet au Psi de sentir les besoins de base, les instincts et les émotions ressenties par tout esprit non protégé. Le personnage pourra ressentir la faim, la soif, la peur, la fatigue, la douleur, la rage, la haine, l'incertitude, la curiosité, l'hostilité, l'amitié, l'amour et autres émotions similaires. Cette discipline fonctionne dans la direction où regarde le personnage.

ÉQUILIBRE CORPOREL

Portée : *0* Coût en points de force : *1/round*
Durée : *Temps de concentration* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Individuelle*

Explication/Description : cette dévotion permet au personnage d'ajuster le poids de son corps afin que celui-ci s'harmonise avec la surface sur laquelle il se tient. Le personnage peut donc marcher sur l'eau, sur de la boue, sur des sables mouvants ou sur toute autre surface similaire. En cas de chute, cette discipline a le même effet que le sort de magicien *chute de plume* (voir p.121).

ESP

Portée : *9"* Coût en points de force : *2/round*
Durée : *Temps de concentration* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *1" de large*

Explication/Description : cette dévotion permet de comprendre les pensées non protégées de toute créature se tenant dans la portée. Elle est identique au sort de magicien *ESP* (voir p.128). Il n'est pas possible de comprendre les pensées exprimées dans des langues inconnues du personnage. Les créatures non-intelligentes transmettent des « images ».

EXPANSION

Portée : *0* Coût en points de force : *5/round*
Durée : *1 tour/niveau de maîtrise* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Individuelle*

Explication/Description : cette dévotion permet au Psi de faire grandir son corps, aussi bien en poids qu'en taille et en masse. Cet accroissement est limité à un maximum de 30 cm par niveau de maîtrise. Le personnage inflige 1 point de vie de dégâts supplémentaire par tranche de 30 cm de croissance. Voir le tableau ci-dessous :

Niveau de maîtrise	Accroissement maximum de la taille	Bonus aux dégâts	Force équivalente
premier	0,30m	+ 1	(17)
deuxième	0,60m	+ 2	(18)
troisième	0,90m	+ 3	(18/51)
quatrième	1,20m	+ 4	(18/76)
cinquième	1,50m	+ 5	(18/91)
sixième	1,80m	+ 6	(18/00) ogre
septième	2,10m	+ 7	géant des collines
huitième	2,40m	+ 8	géant de pierre
neuvième	2,70m	+ 9	géant des glaces
dixième	3,00m	+ 10	géant de feu
onzième	3,30m	+ 11	géant des nuages
douzième	3,60m	+ 12	géant des tempêtes

Si le personnage a déjà une force équivalente, il ne gagne pas de bonus.

Le matériel et les vêtements grandissent avec le personnage, mais les objets magiques ont 5 % de risques d'être détruits (1 sur 1D20).

HYPNOSE

Portée : *3"* Coût en points de force : *Spécial*
Durée : *Spéciale* Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Un niveau/dé de vie par niveau de maîtrise, cumulatif*

Explication/Description : cette dévotion ressemble aux sorts de *suggestion* et de *charme-personnes/charme-monstres*. Elle n'agit pas sur les personnages ayant 17 et plus en intelligence ou 7 et moins : les idiots et les génies y sont immunisés. Grâce à cette dévotion, le personnage peut conseiller à la créature d'effectuer une action. Cette action doit rester raisonnable, il ne doit pas s'agir de se suicider, de tuer ses amis ou associés, etc. Le personnage peut aussi implanter une suggestion post-hypnotique qui aura 5 % cumulatifs par jour de s'effacer sans laisser de trace chez le sujet. Il est possible d'hypnotiser 1 niveau ou dé de vie de créatures par niveau de maîtrise du personnage. Ainsi. Au niveau 1, le Psi peut hypnotiser un personnage de niveau 1 ou un monstre de 1 dé de vie ; au niveau 2, il gagne 2 niveaux ou dés de vie supplémentaires pour un total de 3 :

Niveau de maîtrise	Niveaux/Dés de vie affectés
premier	1 = 1
deuxième	1 + 2 = 3
troisième	1 + 2 + 3 = 6
quatrième	1 + 2 + 3 + 4 =10
cinquième	1 + 2 + 3 + 4 + 5 = 15
… etc.	

INVISIBILITÉ

Portée : *0* Coût en points de force : *3/tour*
Durée : *1 tour/utilisation* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Un niveau/dé de vie par niveau de maîtrise, cumulatif*

Explication/Description : cette dévotion ressemble au sort de magicien *invisibilité* (voir p.129), bien qu'elle soit plus faible sous certains aspects et plus forte sous d'autres. Elle ne permet de devenir invisible qu'aux yeux des créatures n'ayant pas plus de niveaux/dés de vie que le personnage : 1 au niveau 1, 1 + 2 au niveau 2, 1 + 2 + 3 au niveau 3, etc. Mais l'*invisibilité* Psi ne peut être détectée par aucune forme de magie, seule une *Protection Mentale* placée sur une créature lui permettrait de voir le personnage invisible car l'*invisibilité* Psi agit sur les esprits et non pas sur les rayons de lumière et autres manifestations physiques.

LECTURE D'OBJET

Portée : *Au toucher* Coût en points de force : *1/round*
Durée : *1 round* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Objet touché*

Explication/Description : cette dévotion permet de détecter les impressions psychiques laissées sur un objet par son précédent propriétaire. Un personnage pourra ainsi deviner la race, l'alignement et probablement le destin du propriétaire. Si l'objet a un passé légendaire, le personnage verra des visions de son histoire. Certains objets (et certains objets magiques) ne laissent pas d'impressions.

LÉVITATION

Portée : *0* Coût en points de force : *3/tour*
Durée : *1 tour/niveau de maîtrise* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Individuelle*

Explication/Description : cette dévotion est similaire au sort de magicien *lévitation* (voir p.129). Il n'est pas obligatoire de léviter pendant toute la durée. Un personnage Psi de niveau 1 peut léviter en plusieurs occasions tant que la durée totale ne dépasse pas un tour.

PRÉMONITION

Portée : *0* Coût en points de force : *Spécial*
Durée : *Spéciale* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : le don de *prémonition* est l'habilité d'estimer la meilleure action à suivre ou d'évaluer l'issue probable d'une entreprise. Cette dévotion ne s'applique qu'à un futur relativement proche. Les estimations se font plus précises à mesure que le personnage gagne des niveaux d'expérience, à condition que le nombre de facteurs inconnus reste le même. Le pouvoir de *prémonition* dépend aussi de l'intelligence et de la sagesse combinées :

Total intelligence et sagesse	Probabilité de prémonition selon la difficulté		
	Faible	Moyenne	Grande
moins de 30	40%	30%	20%
30-33	50%	35%	25%
34-35	65%	45%	35%
36 et plus	70%	50%	40%

Pour chaque niveau de maîtrise, la probabilité de prémonition augmente d'un pourcentage égal au niveau (2 niveaux font 2%, 3 niveaux 3%, etc.) mais ne peut jamais dépasser 90%. Le nombre de points de force à dépenser dépend du nombre de facteurs inconnus à deviner, c.-à-d. s'il existe 6 points inconnus, il faudra dépenser 6 points et le personnage ne connaît le nombre de points dépensés qu'après la prémonition. (Exemple : afin d'essayer de prédire le résultat d'un combat en mêlée, chaque attaque sera comptabilisée comme une inconnue ; une mêlée de plusieurs individus combattant plusieurs monstres peut facilement faire dépenser 10 points ou plus par round). Si le personnage n'a pas assez de points de force pour faire une prémonition complète, la prémonition s'arrête avec le dernier point dépensé. Le temps joue aussi un rôle dans la prémonition - une courte durée est un facteur de faible difficulté. On considèrera une durée de 1-4 tours comme une courte durée, 5-30 tours comme une difficulté moyenne et plus de 30 tours (5 heures) comme une prémonition de grande difficulté. Bien entendu, les facteurs inconnus peuvent compliquer cette règle de temps. Une courte durée comprenant plusieurs inconnues difficiles à résoudre devient une prémonition à grande difficulté. NB: la prémonition repose entièrement sur le MD et il apportera le plus grand soin dans l'exercice de ce pouvoir.

RÉDUCTION

Portée : *0* — Coût en points de force : *2/tour*
Durée : *1 tour/niveau de maîtrise* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Individuelle*

Explication/Description : cette dévotion permet au Psi d'altérer sa taille (et par conséquent sa masse aussi) en la réduisant jusqu'à 30 cm par niveau de maîtrise. Après !e 5ème niveau de maîtrise, le personnage peut réduire la taille restante de 50% par niveau. Ainsi, un humain de 1,80 m au 7ème niveau de maîtrise pourra réduire sa taille jusqu'à atteindre une hauteur de 7,5 cm (-0,30 m par niveau jusqu'au 5ème, soit une réduction de 1,50 m ; puis ensuite 50% de réduction des 30 cm restant au 6ème niveau = 15 cm ; puis 50% de ces 15 cm au 7ème niveau = 7,5 cm.) ; 3,75 cm au 8ème niveau ; 1,87 cm au 9ème niveau ; 0,93 cm au niveau 10, etc.

SENSIBILITÉ AUX ÉMANATIONS PSYCHIQUES

Portée : *Sphère de 2"* — Coût en points de force : *1/round*
Durée : *1 round* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *1" de chaque côté*

Explication/Description : les morts et autres événements dramatiques laissent au sein même de la terre et des pierres un « résidu psychique » qui peut perdurer plusieurs siècles. Grâce à cette dévotion, le personnage peut, juste en restant un moment à un endroit, ressentir les émotions et éventuellement voir des visions momentanées de ceux qui y sont morts ou ont soufferts de ces émotions violentes.

SUSPENSION VITALE

Portée : *0* — Coût en points de force : *6*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Individuelle*

Explication/Description : cette dévotion permet au Psi de faire cesser toutes ses fonctions vitales (à moins de l'examiner de très près, il est évident pour tout le monde que le personnage est mort). Le personnage peut programmer le réveil de son corps après une période de temps déterminée. À chaque niveau de maîtrise, le personnage peut arrêter ses fonctions vitales pour une semaine par niveau, cumulative (1 semaine au niveau 1 de maîtrise, 3 semaines au niveau 2, etc.). Il est impossible de réveiller le personnage avant la date prévue. Le personnage doit passer un jour d'activité normale par semaine de suspension vitale avant de pouvoir réutiliser son pouvoir. Le personnage n'a pas besoin d'air et peut tenir à des températures aussi basses que 1° Celsius.

TÉLÉPATHIE ANIMALE

Portée : *Spéciale* — Coût en points de force : *1/round*
Durée : *Temps de concentration* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Un rayon directionnel de 1" de large*

Explication/Description : cette dévotion permet au personnage de communiquer avec différentes formes de vie, le type de vie animale et la portée du sort dépendant du niveau de maîtrise du personnage. La télépathie animale permet de communiquer de façon claire, mais ne permet pas de commander, ni d'influencer au delà de la propre persuasion du personnage. La dévotion fonctionne de la façon suivante :

Niveau de maîtrise	Portée	Type de vie animale avec lequel il est possible de communiquer
premier	6" + 1"/niveau	mammifères
troisième	5" + 1"/niveau	marsupiaux et équivalents
cinquième	3" + 1"/niveau	aériens
sixième	2" + 1"/niveau	reptiles
septième	1" + 1"/niveau	amphibiens
huitième	1"/niveau	poissons et équivalents
dixième	2" + 1"/2 niveaux	arachnides et myriapodes
douzième	1" + 1"/2 niveaux	« monstres »
quatorzième et plus	1"/2 niveaux	plantes

La recherche des créatures peut être faite au rythme d'une largeur de 1" sur la portée autorisée par round.

SCIENCES MAJEURES

ALTÉRATION DE L'AURA

Portée : *Au toucher* — Coût en points de force : *10*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Individuelle*

Explication/Description : cette science peut être utilisée de deux façons différentes : elle peut changer l'aura du personnage Psi qui l'utilise (afin de faire croire qu'il est d'un autre alignement) ou permettre de détecter et d'altérer l'aura défavorable (maudite, sous l'influence d'un sort de quête *religieuse* ou *magique*) d'un autre personnage. Le coût en points de force pour la première utilisation est de 10 points par facteur de changement (bon/mauvais, mauvais/bon, neutre/mauvais, mauvais/neutre, neutre/bon, bon/neutre, loyal/chaotique, chaotique/loyal, etc.). Un personnage neutre voulant se faire passer pour un neutre mauvais doit dépenser 10 points, 20 s'il veut se faire passer pour un chaotique mauvais. Le changement dure 6 tours. La deuxième utilisation permet d'annuler les malédictions ou les quêtes. Le coût en points de force pour reconnaître l'aura est de :

Aura	Coût en points de force
Malédiction	¼ point/niveau de la malédiction
Quête magique	½ point/niveau du magicien
Quête religieuse	1 point/niveau du clerc

(arrondir les fractions au plus proche)

L'annulation de l'aura coûte 8 fois le nombre de points nécessaires à la détection de l'aura.

ALTÉRATION FORMELLE

Portée : *0* — Coût en points de force : *Spécial*
Durée : *Jusqu'à la prochaine altération* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Individuelle*

Explication/Description : cette science ressemble de près au sort de magicien *autométamorphose*. Référez-vous à ce sort pour plus d'informations. Grâce à cette discipline, le Psi peut transformer sa taille, sa forme et sa composition en n'importe quelle autre. Ses vêtements ainsi que son équipement se transforment eux aussi. Notez que l'*altération formelle* apporte le moyen de respiration et de locomotion de la nouvelle forme ainsi qu'une force équivalente mais aucune autre habilité. Le fait de prendre la forme d'un dragon rouge ne permet pas de souffler du feu. Notez également qu'une forme nouvelle peut empêcher d'utiliser des sorts ou des armes. Le coût en points de force est de 3 points plus les coûts suivants :

Altération	Coût en points de force
Chaque équivalence de poids de + ou – 1000 po	1/1000 po de poids
Matière végétale transformée en matière animale ou vice versa*	1/100 po de poids
Matière minérale transformée en matière végétale ou vice versa*	2/100 po de poids
Matière minérale transformée en matière animale ou vice versa*	3/100 po de poids

* équipement et vêtements inclus s'ils dépassent un poids de 50 po.

Exemple : le personnage Psi désire changer de forme pour devenir un dragon rouge. Le personnage est un guerrier portant un total de 200 po de matière végétale et 500 po de matière minérale ce qui ajoute 17 points aux 3 points de base pour un total de 20. Le dragon pèse environ 5 tonnes, soit 100 000 po, ce qui ajoute 100 points de force pour un total final de 120 points. L'équipement deviendra alors partie intégrante du dragon : l'armure ses écailles, les armes ses griffes, etc.

CONTRÔLE CORPOREL

Portée : *0*
Coût en points de force : *2/tour*
Durée : *1 tour/niveau*
Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Individuelle*

Explication/Description : cette science permet au Psi de survivre dans des environnements ou éléments hostiles ou de pouvoir supporter des substances ou radiations destructrices pour son corps : froid, chaleur, gaz empoisonnés, acides, feu, etc. Pour chaque niveau de maîtrise, le Psi peut supporter un dé de vie de dégâts en une seule application. Exemple : au 2ème niveau, l'huile bouillante est sans effet sur le personnage. La discipline dure un maximum de 1 tour par niveau de maîtrise. Exemple: le Psi précédent peut supporter l'huile bouillante pendant 2 tours. Cette discipline permet de respirer sous l'eau dès le premier niveau.

CONTRÔLE ÉNERGÉTIQUE

Portée : *0*
Coût en points de force : *Spécial*
Durée : *Spéciale*
Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *3 m de rayon autour de l'individu*

Explication/Description : cette science permet au Psi de canaliser les énergies dirigées contre lui ou en sa présence afin de les rendre inoffensives ou de les dissiper. Le Psi sera protégé contre un sort ou une arme énergétique (souffle, foudre, froid, etc.) à condition qu'il dépense 1 point de force par niveau du sort (ou par dé de dégâts infligé).

DOMINATION DE MASSE

Portée : *3"*
Coût en points de force : *Spécial*
Durée : *Spéciale*
Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : la *domination de masse* est une Science permettant de dominer (voir **DÉVOTIONS MINEURES**, *Domination*) jusqu'à 5 créatures à la fois et ce, sur des périodes étendues. À chaque niveau de maîtrise supplémentaire, le personnage peut utiliser son pouvoir sur des créatures d'un niveau ou dé de vie supplémentaire : au 1er niveau de maîtrise, 5 créatures de 2ème niveau ou de 2 dés de vie, etc. La domination de masse dure 5 tours par niveau de maîtrise du Psi l'exerçant. Elle coûte 10 points de force pour contacter les esprits des créatures à dominer et 1 point supplémentaire par niveau/dé de vie des créatures dominées pour établir la domination. Ensuite, il n'est plus besoin de dépenser des points de force pour toute la durée du pouvoir. Les créatures assujetties à une *domination de masse* ont droit à un jet de protection contre la magie, mais ce jet de protection s'effectue avec une pénalité de - 4. La période de domination se réduit d'un tour pour chaque point d'intelligence, de sagesse et/ou de charisme au-dessus de 14 pour chaque créature affectée. Les créatures dominées n'obéiront jamais à des ordres auto-destructeurs ou totalement contraires à leur nature.

MANIPULATION MOLÉCULAIRE

Portée : *1"*
Coût en points de force : *50*
Durée : *Permanente*
Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : l'exercice de cette science permet au personnage de transformer l'arrangement moléculaire d'un objet afin de le rendre plus fragile et plus facilement cassable. Cette habilité augmente à chaque niveau de maîtrise selon la progression suivante :

Niveau de maîtrise	Possibilité de transformer l'équivalent de
premier	ficelle fine
deuxième	grosse ficelle, lanière de cuir
troisième	corde épaisse, ceinture de cuir, filin fin
quatrième	filin épais, planche de bois de 2,5 cm
cinquième	mince chaine de fer, planche de bois de 5 cm
sixième	lourde chaine de fer, mince chaine d'acier
septième	chaines et fers de prisonnier, planche en bois de 30 cm
huitième	barre de fer de 2,5 cm de diamètre, lourde chaine d'acier
neuvième	barre de fer de 5 cm de diamètre, barre d'acier de 2,5 cm de diamètre
dixième	mur de pierre de 60 cm d'épaisseur (trou de taille humaine)
onzième	cotte de maille magique, dague magique
douzième	armure de plates feuilletées magique, masse d'arme magique
treizième	bouclier magique, hache ou fléau magique
quatorzième	armure de plate magique, épée magique

La *manipulation moléculaire* s'effectue après un round de concentration. Tous les objets magiques affectés ont droit à un jet de protection contre le feu magique, chaque + 1 de l'objet donnant un bonus de + 1 au jet de protection.

MARCHE DIMENSIONNELLE

Portée : *0*
Coût en points de force : *1/tour*
Durée : *Temps de concentration*
Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Individuelle*

Explication/Description : cette science permet au Psi de se déplacer à travers les dimensions, par voyage inter-dimensionnel, au lieu de le faire en les longeant. Le personnage peut ainsi couvrir de grandes distances en très peu de temps. La distance parcourue en 1 tour de *marche dimensionnelle* est de 7 lieues, soit 10 minutes pour environ 30 km[212]. Mais cette marche est difficile pour les Psi inexpérimentés et pose même des problèmes aux voyageurs expérimentés. Le Psi a 10% de risques de partir dans la direction opposée à celle qu'il désire. Ce pourcentage se réduit de 1% par niveau de maîtrise au-dessus du 1er jusqu'à un risque minimum de 1% au niveau 10 (c.-à-d. qu'il y aura toujours 1% de risque d'aller dans la mauvaise direction). De plus, la *marche dimensionnelle* est toujours semée d'embûches qui peuvent rallonger le voyage, ceci la plupart du temps aux bas niveaux de maîtrise. Chaque niveau de maîtrise est basé sur 3 000 km de voyage. À la fin du voyage, on effectue un tirage de dé de pourcentage pour savoir si le voyageur est parti ou non dans la bonne direction. Puis, quel que soit le résultat obtenu, on retire le dé pour déterminer l'éventuelle perte de temps.

Niveau de	% de perte de temps				
maîtrise	01-20	21-45	46-75	76-90	91-00
premier et deuxième	+200	+150	+ 50	0	0
troisième au cinquième	+150	+100	+ 25	0	0
sixième et septième	+100	+ 50	+ 10	0	0
huitième	+ 50	+ 25	0	0	- 10
neuvième	+ 25	+ 10	0	- 10	- 25
dixième	+ 10	0	0	- 25	- 50

[212] La distance en français a été arrondie à 30 km pour des raisons de commodité de calcul ; pour ceux désireux d'utiliser la véritable distance, il faut alors convertir une lieue en 4,83 km, ce qui signifie que le voyageur parcourt donc 33,8 km (7 lieues) en 1 tour (10 minutes). La différence est vraiment conséquente mais le calcul beaucoup plus fastidieux....

Exemple: un Psi de 4ème niveau de maîtrise désire faire une marche dimensionnelle de 900 km vers l'est. La durée normale serait de 30 tours (30 km par tour). On tire un premier dé de pourcentage pour déterminer si le personnage est bien parti vers l'est (7% de risques d'aller à l'ouest), puis on en tire un second pour savoir combien de temps a duré le voyage. Si le résultat est 38, le voyage aura été 100% plus long, soit 60 tours (600 minutes, c.-à-d. 10 heures). Le Psi ne fait jamais de rencontres hostiles pendant une *marche dimensionnelle*.

PORTE DIMENSIONNELLE

Portée : *0* — Coût en points de force : *10*
Durée : *Instantanée* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Individuelle*

Explication/Description : cette discipline est la même que le sort de magicien *porte dimensionnelle* (voir p.142).

PROJECTION ASTRALE

Portée : *Spéciale* — Coût en points de force : *10*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Individuelle*

Explication/Description : cette science est similaire au sort de clerc *sort astral* (voir p.96) à la différence que seul le Psi peut voyager astralement. Pour plus d'informations sur le voyage astral, voir le **COMPLÉMENT IX : LES PLANS D'EXISTENCE CONNUS**.

PROJECTION D'INTUITION

Portée : *1"* — Coût en points de force : *Spécial*
Durée : *1 round/niveau de maîtrise* — Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *1" de large*

Explication/Description : cette science est similaire à la dévotion *empathie* (voir p.209). Par contre, en plus de ressentir des émotions ou autres, le personnage pourra également en envoyer.

PROJECTION TÉLÉPATHIQUE

Portée : *Spéciale* — Coût en points de force : *Spécial*
Durée : *Temps de concentration* — Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : la *projection télépathique* permet soit la communication télépathique, mais uniquement avec des créatures télépathes ou douées de ESP (voir *télépathie*), soit la suggestion télépathique. La première utilisation demande la même dépense de points de force que la *télépathie* (voir plus loin).

La suggestion télépathique apporte au Psi le pouvoir d'implanter une *suggestion* (comme le sort du même nom, voir p.137) dans l'esprit d'une ou plusieurs créatures ou bien d'essayer de posséder l'esprit d'une seule créature. L'influence d'une *projection télépathique* ne peut fonctionner que si les créatures contactées sont à portée de vue du Psi ou bien à une distance maximum égale à 6" + 1"/niveau/niveau du Psi s'il connaît déjà les esprits à contacter (soit 7" au niveau 1, 9" au niveau 2, 12" au niveau 3, etc. – 6 + 1, 6 + 1 + 2, 6 + 1 + 2 + 3, 6 + 1 + 2 + 3 + 4, etc.). De même, le nombre de créatures influençables dépend du niveau de maîtrise, ceci à raison de 1 niveau/dé de vie par niveau du Psi, cumulatif : 1 niveau/dé de vie au 1er niveau, 3 niveaux/dés de vie au 2ème, 6 au 3ème, etc. Le coût d'une *suggestion* est de 1 point par niveau/dé de vie pour le contact, plus ensuite 1 point par niveau/dé de vie pour l'implantation de la *suggestion*. Le coût de la possession est de 2 points par point d'intelligence et 1 point par point de sagesse et par point de charisme de la créature à posséder. La victime a droit à un jet de protection contre la magie qui annule aussi bien la *suggestion* que la possession.

PROTECTION MENTALE

Portée : *0* — Coût en points de force : *5/jour*
Durée : *Déterminée par l'individu* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Individuelle*

Explication/Description : la *protection mentale* protège le Psi des attaques de *charme*, *confusion*, *ESP*, *effroi*, *débilité mentale*, *possession*, *sommeil*, *suggestion*. Elle empêche le personnage de subir des influences télépathiques et des possessions des diables et démons. Les pouvoirs Psi (et magiques) de *domination* (de toutes sortes), d'*empathie*, d'*hypnose*, de *télépathie* ne fonctionnent pas sur un personnage protégé par une *protection mentale* et il peut voir les personnages qui se sont rendus invisibles grâce à la dévotion Psi *invisibilité*. Il est possible de placer une *protection mentale* sur un corps pendant une *projection astrale*. Le pourcentage de réussite d'une *protection mentale* est de 10% par niveau de maîtrise, soit 100% au 10ème niveau. Au 11ème niveau et au delà, le personnage a 10% par niveau de localiser la source d'une attaque mentale au moment où elle se produit, et ceci inclut aussi bien les attaques Psi que les tentatives de *métempsycose* et *possessions* à son encontre (dans ces deux derniers cas, le personnage peut identifier le réceptacle magique ou l'amulette de l'être essayant de l'attaquer).

RÉARRANGEMENT MOLÉCULAIRE

Portée : *Au toucher* — Coût en points de force : *Spécial*
Durée : *Permanente* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : cette science permet au Psi de réarranger les molécules des métaux afin d'opérer des transmutations. Il est possible de transmuter un poids de 10 pièces d'or par niveau de maîtrise. La transmutation dépend de la relative dureté des métaux ainsi que du niveau de maîtrise du Psi.

Niveau de maîtrise	Métaux transmutables
du premier au troisième	or, plomb et autres métaux tendres
du quatrième au sixième	cuivre, argent, étain, zinc, etc. (laiton)
du septième au neuvième	platine, nickel, fer, etc. (bronze)
du dixième au douzième	acier
du treizième au quinzième	Mithril, alliages d'acier
seizième et plus	adamantite

Le coût est de 1 point de force par pièce d'or de poids transformé. Cette science est terriblement éprouvante et il n'est possible de l'utiliser qu'une fois par mois.

TÉLÉKINÉSIE

Portée : *3" + 1"/niveau de maîtrise* — Coût en points de force : *3/round*
Durée : *Spéciale* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description cette science ressemble au sort de magicien *télékinésie* (voir p.148). Le Psi peut déplacer des objets dont le poids total ne dépasse pas 30 pièces d'or cumulatives par niveau de maîtrise : 30 po au 1er niveau ; 90 po (30 + 60) au 2ème ; 180 po (30 + 60 + 90) au 3ème ; 300 po (30 + 60 + 90 + 120) au 4ème; 450 po (30 + 60 + 90 + 120 + 150) au 5ème; etc. La durée dépend de la force Psi du personnage. Le personnage doit clairement voir l'objet afin de le déplacer.

TÉLÉPATHIE

Portée : *Spéciale* — Coût en points de force : *1/round*
Durée : *Temps de concentration* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : cette science permet au Psi de communiquer d'esprit à esprit avec des créatures ayant au moins 5 en intelligence. Le Psi n'a pas besoin de connaître le langage de la créature. Le Psi doit voir la créature ou bien la connaître personnellement. Dans ce dernier cas, la distance n'entre pas en compte tant que le télépathe et la créature sont sur le même plan d'existence et ne sont pas séparés de plus de 300 000 km (1 seconde

lumière). Les ondes télépathiques peuvent traverser des distances supérieures si tous les individus impliqués sont télépathes. Notez qu'il est possible de communiquer par *télépathie* avec plusieurs créatures à la fois. La *télépathie* permet de communiquer clairement mais elle ne procure aucun pouvoir d'influence.

TÉLÉPORTATION

Portée : *0* Coût en points de force : *20*
Durée : *Instantanée* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Individuelle + Spéciale*

Explication/Description : cette science ressemble au sort de magicien *téléportation* (voir p.148). La seule différence est qu'il faut dépenser des points de force Psi pour l'utiliser. De plus, si le personnage dépense plus que les 20 points de force requis, il peut diminuer le pourcentage d'erreur (téléportation trop haute ou trop basse) de 1% pour chaque point de force supplémentaire dépensé.

TRANSFORMATION ÉTHÉRÉE

Portée : *0* Coût en points de force : *6/tour*
Durée : *Temps de concentration* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Individuelle + Spéciale*

Explication/Description : grâce à cette science, le Psi peut changer son corps matériel en un état éthéré. Le personnage peut rendre éthéré du matériel pour un poids de 50 pièces d'or par niveau de maîtrise : 50 pièces d'or au niveau 1, 100 au niveau 2, 150 au niveau 3, etc. Le personnage *éthéré* peut exister sur le *plan éthéré* (pour plus de détails, voir le **COMPLÉMENT IX : LES PLANS D'EXISTENCE CONNUS**). Il peut également contrôler ses vibrations corporelles afin d'atteindre les autres plans attenant au *plan éthéré* (*Plans Élémentaires*, *Plans Matériel Positif* et *Négatif*).

VOYAGE PARALLÈLE

Portée : *0* Coût en points de force : *Spécial*
Durée : *Spéciale* Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : le *voyage parallèle* est une forme de *projection astrale* mais il amène réellement le corps du personnage ainsi que 1 ou 2 de ses compagnons vers les plans extérieurs au *Plan Matériel*. Grâce à cette science, le personnage peut traverser les mondes parallèles et les différents plans, y compris ceux qui ne sont accessibles que par le *Plan Éthéré* car le personnage peut aller sur le *Plan Éthéré* afin d'atteindre les plans qui le touchent. Le coût est de 10 points de force par monde ou plan entré ou traversé. Au 5ème niveau de maîtrise, le personnage peut emmener avec lui 2 personnes au coût supplémentaire de 5 points de force par personne et par monde ou plan. Au 10ème niveau, il peut emmener avec lui 8 personnes au coût de 2 points chacune. Notez qu'une telle forme de voyage laisse une part de hasard : il y a 20% de risques de se retrouver dans un endroit autre que celui désiré au 1er niveau de maîtrise, ce risque diminuant ensuite de 1% par niveau du personnage.

COMBAT PSI

Un personnage, ou une créature, engagé dans un combat Psi ne peut rien faire d'autre. La procédure de combat est la suivante : les combattants choisissent leurs modes d'attaque et de défense et leur adversaire (s'il existe plusieurs créatures de chaque côté). Le MD compare les scores selon les tables de combat Psi et détermine les résultats. Les personnages décomptent les points d'attaque et de défense perdus et réactualisent leurs totaux. Le combat Psi ne dure qu'un segment, soit 10 échanges par round.

Si une créature est distraite de sa concentration par une attaque physique, par des dégâts dus à un sort ou par les effets d'un sort (tel que *charme*, *paralysie*, etc.), elle ne peut plus attaquer mais ses défenses restent en place.

Il n'est possible d'attaquer les créatures non-Psi que par le mode d'attaque A, l'*explosion Psi*. Un personnage distrait ne peut pas se servir de ce mode d'attaque (voir plus haut).

OPÉRATIONS PSI MULTIPLES

Plusieurs créatures Psi peuvent opérer ensemble afin d'augmenter la portée de leurs disciplines lorsque la portée joue un rôle dans cette discipline. Lorsque l'augmentation de la portée est possible, les différents Psi font se rejoindre leurs esprits, ce qui ajoute 50 % cumulatifs à la portée normale ; ainsi 2 individus opérant de concert obtiennent une portée normalement possible de 200 %. Mais la portée de base est toujours celle du plus faible des personnages. Plusieurs Psi peuvent aussi se grouper afin d'améliorer leurs pouvoirs de combat Psi. Ces opérations doivent être menées en « séries », chaque créature supplémentaire ajoutant 20 % de sa force totale (arrondir au plus haut) à celle du Psi suivant dans la chaîne. Exemple: le Psi A a 100 points de force, il transfère donc 20 points au Psi B qui arrive au total de 140 ; B transfère donc 28 points au Psi C dont la force de base est de 130 points mais qui arrive maintenant à 158. C donne alors 32 points à D (20 % de 158). Il faut faire se succéder la série du plus faible au plus fort. Seul le dernier maillon de la chaîne peut attaquer ou être attaqué mais toutes les créatures de la série subissent les éventuels dégâts que subira le dernier maillon. Ce dernier attaque et se défend pour tous les autres de la série.

UTILISATION DES POUVOIRS PSI

L'utilisation des pouvoirs Psi ou des sorts de magie s'en rapprochant (*clairaudience*, *clairvoyance*, *ESP*, *détection*, *lévitation*, etc.) n'attire pas l'attention des créatures (ou des monstres) Psi à moins qu'ils ne soient dans la portée ou soumis au sort. Une lecture des **Règles AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS, MANUEL DES MONSTRES** vous montrera les monstres dont il vaut mieux se garder si on utilise des pouvoirs Psi.

RÉCUPÉRATION DES POINTS DE FORCE PSI

On récupère les points de force Psi en s'abstenant de toute activité Psi pendant un certain temps. Bien entendu, il est possible de maintenir les disciplines Psi ne demandant pas de dépense continue de points de force pour maintenir leurs effets pendant les périodes de repos. Le nombre de points de force Psi récupéré dépend de l'activité physique du personnage pendant la période de repos. Notez que les points d'attaque et de défense sont considérés comme des demi-points de force ; il est donc tout à fait possible d'avoir des totaux disparates à la fin d'un combat.

Activité Physique*	Points de force Psi récupérés
Fatigante	aucun
Marche et activité similaire	3 points/heure
Position assise, lecture ou conversation	6 points/heure
Repos et méditation	12 points/heure
Sommeil	24 points/heure

* On prendra toujours en compte l'activité la plus défavorable pour chaque heure écoulée.

Notez qu'il n'est pas possible de récupérer des points en moins d'une heure.



COMPLÉMENT VI – DIAGRAMMES MAGIQUES

Parmi les sorts de clerc et de magicien, plusieurs d'entre eux ont trait à l'invocations de créatures d'autres plans et nécessitent généralement l'utilisation de diagrammes magiques. En son temps, le **module S4 « Les cavernes perdues de Tsojcanth »** (module écrit par Gary Gygax) avait consacré un chapitre complet à ces diagrammes (utilité, types, réalisation, coût). Bien que ces informations étaient à l'origine destinées aux MD, j'ai estimé qu'elles étaient tout à fait accessibles aux joueurs et les retranscris donc ci-après.

DE L'UTILISATION DES DIAGRAMMES MAGIQUES

Les autres plans d'existence sont peuplés d'une grande variété de créatures qui diffèrent par leurs origines, leur alignement et leur puissance. Parmi ces créatures, on compte entre autres : les coatls, les djinns, les éfrits, les élémentaux et les ki-rins, ainsi que tous les êtres issus des *Plans Extérieurs*. Le MD doit garder à l'esprit le fait que ces créatures ne sont pas humaines et qu'elles se considèrent généralement comme supérieures à l'humanité. Elles répugneront à avoir des relations avec un humain, d'autant plus si ce dernier prétend traiter avec elles sur un pied d'égalité. Cela se vérifie avec pratiquement toutes les créatures des autres plans, mais celles qui sont d'alignement mauvais sont encore plus hostiles envers l'humanité.

Les diagrammes magiques décrits ci-après peuvent être utilisés pour protéger les personnages contre l'hostilité des créatures d'autres plans. Ils peuvent également être utilisés pour enfermer ces créatures d'autres plans, en conjonction avec certains sorts décrits dans ce manuel, tels que *imploration*, *appel*, *domination*, *traquenard*, *cacodémon*, *tourment*, *attache*. Ces instructions sont destinées au MD pour gérer la création et les effets de tels diagrammes[213].

Si un diagramme magique est utilisé dans votre campagne, son pouvoir dépendra du soin et du coût que le PJ ou le PNJ a consacré à sa réalisation. Un diagramme peut être soit tracé à la main, soit gravé et incrusté.

DIAGRAMME TRACÉ À LA MAIN OU GRAVÉ DANS LE SOL

Un diagramme tracé à la main n'est que temporaire, mais il est généralement moins coûteux. Il est nécessaire de redessiner le diagramme pour chaque utilisation. Il y a 20 % de risques qu'un diagramme dessiné à la main ne fonctionne pas lors de son utilisation. Ce risque d'échec peut être réduit en s'appliquant et en prenant bien son temps pour le dessiner tout en utilisant des pigments magiques spéciaux. Pour chaque tour passé à dessiner le diagramme avec des pigments spéciaux (coût : 1 000 po / tour), le risque d'échec est alors réduit de 1 %. Ainsi, par cette méthode, on peut faire en sorte que le risque d'échec tombe à 0 %.

Un diagramme gravé est permanent et réutilisable. Sa fabrication demande au moins une semaine et coûte au minimum 10 000 po. Le risque qu'un diagramme gravé soit défectueux lors de son utilisation est de 10 %, mais ce test ne s'effectue qu'une seule et unique fois (au moment de la première utilisation). Ces risques de mauvais fonctionnement d'un diagramme gravé peuvent être réduits si on incruste des métaux précieux, des gemmes réduites en poudre et d'autres matériaux rares lors de sa réalisation. Cette procédure particulière coûte 50 000 po et prend un mois de temps de jeu. Cette incrustation spéciale réduit le risque d'échec à 0 %.

Les pigments spéciaux et matériaux rares nécessaires lors de la réalisation de ces diagrammes peuvent, au choix du MD, dépendre d'un savoir secret ou être difficile à obtenir, devant faire l'objet de recherches, d'aventures ou de dépenses supplémentaires de la part du PJ ou du PNJ.

L'utilisation de matériaux spéciaux ne signifie toutefois pas que le diagramme magique sera automatiquement efficace. À chaque fois qu'un diagramme est utilisé, soit en tant que protection soit en tant que prison, la somme de l'intelligence et du niveau du personnage utilisant le diagramme est comparée à la somme de l'intelligence et des Dés de Vie de la créature concernée. Si le total du personnage est plus grand, la différence entre les scores est soustraite du risque de base de mauvais fonctionnement du diagramme. Si le total de la créature est plus élevé, la différence est ajoutée à ce risque de base. Une fois le risque final déterminé, le MD lance un dé de %. Un résultat égal ou inférieur au risque d'échec indique que la créature n'est pas affectée par le diagramme.

Même si le diagramme a été réalisé en bonne et due forme, toute cassure ou prélèvement d'une partie du diagramme achevé le rendra inutilisable. Une mouche qui se pose sur l'une des lignes du diagramme, de la poussière qui est soufflée sur une partie ou un simple brin de paille qui se dépose dessus suffit pour le rendre inutilisable[214].

DIAGRAMME DE PROTECTION

Quand il est utilisé en protection, le diagramme confère une défense contre le type de créatures qu'il est sensé tenir à l'écart. Les créatures ne peuvent pas pénétrer dans le diagramme que ce soit par des moyens normaux ou magiques y compris la téléportation et les déplacements via l'*Astral* ou l'*Éther*. Elles ne peuvent pas toucher le diagramme ni ceux qui sont à l'intérieur. Les effets des sorts de la créature, ses pouvoirs psi, ses attaques physiques et par armes n'ont aucun effet sur le diagramme ni sur ceux qui sont à l'intérieur. Elles peuvent lancer des sorts qui affectent des zones en dehors du diagramme, tel un *mur de feu* en forme d'anneau, ce qui ne causera aucun dégât à ceux qui sont à l'intérieur mais qui aura pour effet de les emprisonner dans son périmètre. Un personnage situé dans un diagramme de protection peut lancer des sorts ou attaquer ceux qui sont en dehors, mais un effet qui touche ou affecte physiquement le diagramme, comme *mort rampante* ou *tempête de glace*, lui fera perdre tous ses pouvoirs.



DIAGRAMME D'EMPRISONNEMENT

Quand il est utilisé comme une prison, le diagramme enferme de manière sûre la créature qu'il contient. Ladite créature ne peut pas quitter le diagramme avec des moyens normaux, magiques ou psi, elle ne peut pas non plus se servir d'un *seuil* pour en sortir. La créature ne peut pas toucher le diagramme ni ce qui se trouve à l'extérieur. Les effets des sorts de la créature, ses pouvoirs psi, ses attaques physiques et par armes n'affecteront pas non plus le diagramme ni ceux qui sont en dehors. Cependant, la créature pourra utiliser certains sorts qui l'affectent elle seule, comme *invisibilité*, *autométamorphose*, ou des sorts de soins. La créature enfermée peut être attaquée de l'extérieur, mais elle sera libérée si jamais le diagramme est endommagé par cette attaque. Chaque jour d'enfermement fait baisser l'intelligence de la créature d'un point, jusqu'à un minimum de 3.

---

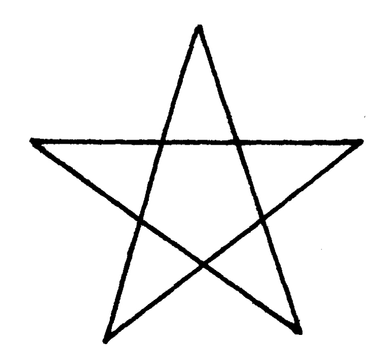
[213] Ce qui était le cas à l'origine, mais depuis la parution de ces informations dans le module S4, une grande partie d'entre elles sont devenues accessibles aux joueurs via la description de certains sorts, aussi cette phrase n'a plus vraiment lieu d'être et j'ai donc estimé que lesdits joueurs pouvaient les consulter.

[214] À noter toutefois que la créature invoquée ne peut en aucun cas agir de la sorte contre le diagramme.

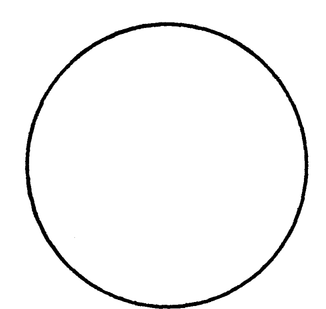
Si un diagramme magique qui devait retenir une créature mauvaise cesse de le faire pour une raison ou une autre, celle-ci passera immédiatement à l'attaque et tentera de réduire en charpies ceux qui voulaient l'enfermer. Si le diagramme cesse de retenir une créature bonne, celle-ci s'en ira sans attendre ou bien infligera une punition adéquate à ceux qui tentaient de la retenir prisonnière. La réponse exacte dépend de l'alignement de la créature aussi bien que de l'alignement de celui qui utilise le diagramme. Une créature d'un autre plan coopérera avec un personnage uniquement si son alignement et ses buts sont similaires aux siens, et à condition qu'on lui promette de lui rendre un service ou une récompense équivalente. En règle générale, le MD devrait s'assurer que le prix demandé pour obtenir l'aide d'une créature d'un autre plan soit très élevé de sorte que cela ne soit pas rentable pour le personnage qui la sollicite, quand bien même cette créature serait du même alignement que lui.

Les clercs et magiciens d'alignement mauvais qui ont enfermé avec succès une créature d'un autre plan peuvent tenter d'user de magie pour la forcer à les servir. Une tentative ratée signifie habituellement la mort immédiate des mains mêmes de cette créature, tandis qu'une réussite fera en sorte que ladite créature cherchera surement à se venger à plus ou moins long terme.

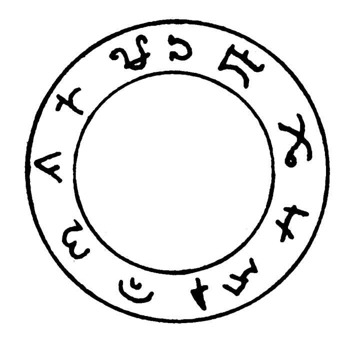
LES DIAGRAMMES ET LEUR USAGE



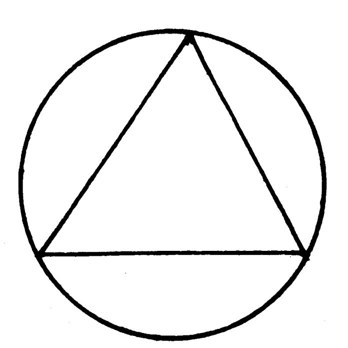
Pentacle
Ce sigle est une figure sigillaire magique utilisée pour sceller tout contenant renfermant une créature magiquement emprisonnée et empêcher qu'elle ne s'en échappe. Il est utilisé couramment sur les portes et sur les bouteilles d'éfrit.



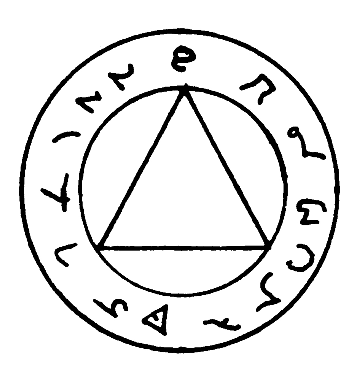
Cercle Magique (Protection)
Ce diagramme protège contre les diables inférieurs et les envoyés mineurs hostiles. Le cercle de protection est différent du sort *protection contre le mal*. Ce dernier donne des bonus aux jets de protection du personnage contre des attaques de créatures d'un autre plan ainsi qu'un malus de -2 au jet pour toucher de ces mêmes créatures. La protection accordée par ce sort n'est pas aussi complète que celle du diagramme, mais elle peut être utilisé contre toutes créatures d'un autre plan.



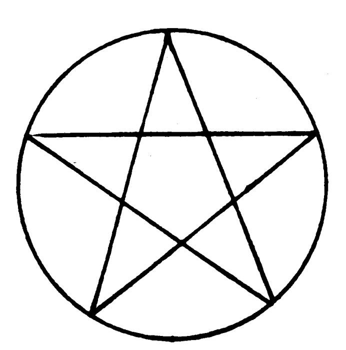
Cercle Magique
Ce diagramme protège contre tous les diables et toutes les créatures bonnes venant des *Plans Extérieurs Supérieurs* ou du *Plan Astral*.



Triangle Thaumaturgique
Ce symbole protège contre les créatures venant des *Plans Elémentaires* et du *Plan Éthéré*, ainsi que de l'*Opposition Concordante*,.



Cercle Thaumaturgique
Ce diagramme protège contre les démons de type I à V, y compris les succubes, ainsi que contre toutes les créatures affectées par un Triangle Thaumaturgique.



Pentagramme
Ce diagramme protège contre tous les types de démons ainsi que toutes les créatures mauvaises provenant d'autres plans (sauf les diables).



COMPLÉMENT VII – LIVRES DE SORTS

Les informations qui suivent sont tirées du **Guide du Maître** ainsi que de la section « Maître » de l'**Unearthed Arcana**. Bien que ces informations soient à l'origine destinées aux Maîtres de Donjon, j'ai estimé qu'une partie d'entre elles étaient tout à fait accessibles aux joueurs magiciens et illusionnistes et c'est pourquoi je les ai retranscrites ici. Le rajout à la fin de ce complément d'un article tiré du Dragon Magazine n°147 complète ces informations.

MAGICIENS – ACQUISITION DE SORTS

Informez tout joueur qui a opté pour la profession de magicien qu'il vient de terminer un long apprentissage auprès d'un maitre d'un niveau impensable (au moins 6ème!). Et puisque le personnage a montré qu'il était un élève relativement doué, travailleur assidu et plein de bonne volonté, le maître (ou la maîtresse selon les cas) a fait preuve de bienveillance au point de songer à un cadeau spécial pour son élève avant qu'il ne parcoure le vaste monde pour y chercher fortune! À cet instant, demandez au joueur de préparer une feuille de papier qui deviendra une liste permanente intitulée : "SORTS CONNUS DU PREMIER NIVEAU"

Alors que l'intelligence va dicter combien de sorts le magicien est capable de maîtriser (et lesquels en particulier), cette connaissance n'est pas automatique. À l'exception de ceux fort généreusement offerts par le maître, tous les autres devront être trouvés à un endroit ou un autre, puis recopiés sur le livre de sorts du personnage! Ainsi, si un Apprenti-Sorcier, avec 15 d'intelligence, possède à son répertoire 7 sorts et trouve un parchemin en contenant un autre, il a 65 % de chances de le comprendre. S'il y parvient, il peut alors le recopier dans son livre (en détruisant cette partie du parchemin par la même occasion). Il est désormais l'heureux possesseur de 8 sorts de premier niveau, 3 de moins que le maximum qu'il sera capable d'utiliser!

Revenons à cet apprentissage récemment achevé, et considérons les sorts que le vieux maître plein de sagesse a donné à son apprenti. De toute évidence, un apprenti doit savoir lire la magie pour être utile à son précepteur, et cette faculté est également indispensable à quiconque embrasse cette profession. Pour ces raisons, le sort de *Lecture de la magie* est inscrit AUTOMATIQUEMENT dans le livre de sorts du personnage. Déterminez ensuite aléatoirement sur la table qui suit un sort de chaque catégorie (*offensif*, *défensif* et *divers*). Ainsi, tout magicien débutant aura à sa disposition 4 sorts pour chercher fortune!

	Sorts offensifs	**Sorts défensifs**	**Sorts divers**
1.	Agrandissement	Altération des feux normaux	Compréhension des langues
2.	Amitié	Bouclier	Détection de la magie
3.	Charme-personnes	Chute de plume	Ecriture
4.	Lumière	Escalade d'araignée	Effacement
5.	Mains brûlantes	Fermeture	Identification
6.	Poigne électrique	Lumières dansantes	Invocation d'un familier
7.	Poussée	Protection contre le mal	Message
8.	Projectile magique	Saut	Réparation
9.	Sommeil	Ventriloquie	Serviteur invisible
0.	(choisir)*	(choisir)*	(choisir)*

* signifie que c'est au joueur de choisir si tel est le cas!

Notez que l'*Aura Magique de Nystul* et le *Disque flottant de Tenser* doivent tous deux être découverts et ne sont jamais connus au départ.

MAGICIENS – ACQUISITION DES TOURS MINEURS

Le nombre et le type de tours mineurs connus et inscrits sont déterminés aléatoirement à l'exceptions des tours mineurs *utilitaires* – ceux qui sont utilisés pour rendre l'apprentissage moins ennuyeux. Un apprenti connait un tour mineur *utilitaire* pour chaque point d'intelligence qu'il possède et est autorisé à les choisir librement parmi les 20 existants. Concernant les autres types de tours mineurs, ils sont tirés au hasard et leur nombre connu est déterminé de la manière suivante : *inversés*, 2-8 (2d4) ; *prestidigitation*, 2-5 (1d4+1) ; *affectant les personnes*, 2-8 (2d4) ; *personnels*, 2-8 (2d4) ; *bruitages*, 2-5 (1d4+1).

Du fait de leur nature magique, les tours mineurs doivent être lus tout comme les sorts. De même, pour inscrire un tour mineur dans un livre de sort ou sur un parchemin, il faut suivre la même procédure que pour un sort.

MAGICIENS – LIVRES DE SORTS

Note générale : la plupart des informations contenues dans cette section sont valables aussi bien pour les livres de sorts des illusionnistes que ceux des magiciens. Se reporter à la section sur les livres de sorts des illusionnistes pour prendre connaissance des quelques différences qui existent.

Quand un magicien termine son apprentissage, il possède donc normalement un livre de sorts, voire même deux : un *livre de sorts du premier niveau* et éventuellement un *livre de tours mineurs*. La possession de ce dernier dépend des options choisies par le MD ainsi que par le joueur concerné. Les informations qui suivent s'appliquent à tous les livres de sorts.

Types de livres de sorts

Il y a deux types de livres de sorts :

1. Les livres *standards*, chacun d'eux pouvant contenir jusqu'à 36 tours mineurs, ou 24 sorts du 1er-3ème niveau, ou 16 sorts du 4ème-6ème niveau, ou bien 8 sorts du 7ème-9ème niveau.

2. Les livres *de voyage*, chacun d'eux contenant le quart du nombre de sorts que peut contenir un livre standard – soit neuf tours mineurs ; six sorts du 1er, 2ème et/ou 3ème niveau ; 4 sorts du 4ème, 5ème et/ou 6ème niveau ; ou deux sorts du 7ème, 8ème et/ou 9ème niveau.



Coût des livres de sorts

Un livre de sorts *standard* coute 1000 po pour le matériel nécessaire à sa fabrication, plus un surcoût de 100 po par niveau de sort pour chacun des sorts qui y sont inscrits. (pour cela, considérez les tours mineurs comme étant des sorts de 1er niveau.) Le coût du (ou des) livre(s) de sorts que le magicien ou l'illusionniste possède lorsqu'il débute sa carrière est normalement pris en charge par son ancien maître. Par la suite, tous les autres livres qui lui seront nécessaires durant la poursuite de sa carrière, comme par exemple lorsqu'il atteint un plus haut niveau d'expérience et donc de sorts, devront être payés sur ses propres deniers. La préparation d'un livre *standard* prend de 4 à 7 semaines.

Ces mêmes coûts/prix s'appliquent lorsque le livre est fabriqué non pas par le magicien (ou l'illusionniste) lui-même mais par une tierce personne.

Un livre *de voyage* coute 500 po pour le matériel. Le coût pour chaque sort inscrit à l'intérieur est le même que pour un livre *standard*. Tous les livres *de voyage* doivent être fabriqués par le magicien lui-même ou avoir été découverts au sein d'un trésor. Un personnage joueur ne possèdera pas automatiquement un livre *de voyage* lorsqu'il commence sa carrière.

Aspect physique des livres standards

Un *livre standard* mesure approximativement 40 cm de long sur 30 cm de large et a une épaisseur d'environ 15 cm. (Le MD a tout loisir de réduire ou augmenter cette taille moyenne, mais un tel livre ne pourra jamais être plus petit que 30 x 30 x 15 cm ni plus grand que 45 x 30 x 22 cm) Le poids d'un livre est en moyenne de 150 po (valeur ajustée à la hausse ou à la baisse selon la taille du livre). Son encombrement correspond à trois fois son poids (donc 450 po pour un livre de taille moyenne), mais il est néanmoins communément admis qu'un tel livre rentre sans problèmes dans un grand sac ou un sac à dos vide.

La couverture d'un livre *standard* est généralement en cuir épais – une peau de dragon ou quelquechose de similaire – renforcé de métal afin de lui assurer une longévité accrue et de permettre de le fermer et le sécuriser. Les

feuilles de vélin sont cousues entre elles et fixées à une armature de cuir délicate et souple. Les pages sont de plus protégées au recto et au verso par de fines pièces de cuir. Il est également habituel pour un tel tome d'avoir des souches de vélin permettant d'insérer des pages supplémentaires, bien que cela ne permette en aucun cas de pouvoir augmenter ou changer le nombre et le type de sorts que le livre peut contenir.

Mais quelles que soient les protections spéciales placées dessus, un *livre de sorts standard* sauvegardera toujours comme « cuir ou tome » sur la *Matrice des jets de protection pour les objets magiques et non magiques* (cf. **Guide du Maître**, p.76), avec cependant un bonus de +2 contre les formes d'attaques suivantes : *acide*, *boule de feu*, *désintégration*, et *foudre*.

Aspect physique des livres de voyage

Un *livre de sorts de voyage* mesure environ 30 cm de long sur 15 cm de large et a une épaisseur de 2,5 cm; 22,5 x 22,5 x 2,5 est également une dimension assez courante. le poids d'un tel ouvrage est approximativement de 30 po, et son encombrement de 60 po. On peut mettre cinq livres de ce type dans un sac à dos, le double dans un grand sac.

La couverture d'un livre de voyage est en cuir souple et résistant comme celui d'un cobra géant. Les feuilles de parchemin cousues à la main entre elles sont soigneusement fixées sur un support en cuir fin et collées sur la tranche. L'ensemble est protégé sur le devant et le dos par deux morceaux de vélin. Une petite serrure ou des lanières de cuir sont généralement utilisés pour fermer l'ouvrage. Les pages sont très fines et fragiles, il faut donc prendre bien soin de protéger le livre lorsqu'on s'en sert.

Quelles que soient les protections placées dessus, un *livre de sorts de voyage* sauvegardera toujours comme « cuir ou tome » et, contrairement à un livre *standard*, sans aucun bonus contre certaines formes d'attaques.

Lancer des sorts directement depuis un livre de sorts[215]

En cas d'extrême nécessité, le MD peut autoriser un magicien à lancer un sort directement depuis un livre de sorts comme si ce livre était un parchemin, à condition bien sûr que ce soit un livre de sorts correspondant à sa classe (livre de sorts de magicien pour un magicien, d'illusionniste pour un illusionniste). Mais de plus le lanceur de sort doit être capable de connaitre *et* d'utiliser le sort en question. (Noter qu'en ceci, lancer un sort depuis un livre diffère de lancer un sort depuis un parchemin.)

Lancer un sort directement depuis un livre de sorts détruit automatiquement ce sort. Il y a également 1% de chance par niveau du sort lancé que les sorts se trouvant immédiatement avant et après soient également détruits. Il y a aussi 1% de chance que le livre lui-même soit entièrement détruit. Un sort de *permanence*, par exemple, n'empêchera pas un sort lancé de cette manière de « disparaitre »; et même si les écrits demeurent sur la page, ils n'auront plus aucune propriété magique. Ceci s'applique dans tous les cas, que le magicien utilise son propre livre ou celui d'un autre. Un magicien doit utiliser le sort *lecture de la magie* lorsqu'il veut lire le livre de sorts d'un autre magicien; c'est aussi de cette manière qu'il peut apprendre un sort en le lisant dans le livre d'un autre. Ce processus d'apprentissage nécessite 2-8 heures d'étude par niveau du sort, après quoi le sort est appris et immédiatement utilisable par le magicien qui l'a étudié.



[215] Règle issue de l'Unearthed Arcana ; je recommande de ne l'utiliser vraiment qu'exceptionnellement, voire même de la proscrire. Au MD de décider....

ILLUSIONNISTES – ACQUISITION DE SORTS

Les illusionnistes, tout comme les magiciens, commencent leur carrière avec un livre de sort contenant 4 sorts. Les sorts disponibles sont divisés en trois groupes, l'illusionniste débutant possédant dans son grimoire un sort de chaque groupe (déterminé au hasard). Le quatrième sort présent dans son livre sera obligatoirement *Lecture de la magie illusoire*. les catégories de sorts sont:

	Sorts offensifs	Sorts défensifs	Sorts divers
1.	Apparition	Armure spectrale	Changement d'apparence
2.	Force fantasmagorique	Bruitage	Détection de l'invisibilité
3.	Hypnotisme	Mur de brouillard	Détection des illusions
4.	Jet de couleurs	Réflexion des regards	Lumières dansantes
5.	Lumière	Ténèbres	(choisir)*
6.	Orbe chromatique	(choisir)*	(choisir)**

* signifie que c'est au joueur de choisir si tel est le cas!

** dans ce cas précis, trois possibilités s'offrent au MD :
1) il autorise l'acquisition d'un sort supplémentaire (c.-à-d. 5 sorts au total).
2) il autorise le joueur à choisir un nouveau sort offensif en lieu et place de celui que lui avait attribué le tirage par dés.
3) il décide que ce jet ne signifie rien d'autre que le choix d'un sort divers, tout comme l'indique le résultat 5.

Du fait de la liste relativement courte de sorts de premier niveau disponibles dans le **Manuel des joueurs**, les sorts provenant de l'**Unearthed Arcana** ont donc été rajoutés à cette liste. Ceci n'a pas été fait pour les magiciens car la liste d'origine contenait déjà sufisamment de sorts.

ILLUSIONNISTES – ACQUISITION DES TOURS MINEURS

Les illusionnistes peuvent utiliser tous les tours mineurs de magiciens, ainsi qu'une septième catégorie – les *illusions mineures* – réservée uniquement à leur classe.

Le nombre de tours mineurs qu'un illusionniste débutant possède dans son livre de tours mineurs est le suivant:

Utilitaires : un par point d'intelligence moins 3; par exemple, un illusionniste avec 17 en intelligence pourra choisir 14 tours mineurs *utilitaires* parmi la liste des 20 existants.

Inversés : 2-5 (2d4+1)	*Personnels* : 2-5 (1d4+1)
Prestidigitation : 3-6 (1d4+1)	*Bruitages* : 5-8 (1d4+4)
Affectant les personnes : 2-5 (1d4+1)	*Illusions mineures* : 5-8 (1d4+4)

ILLUSIONNISTES – LIVRES DE SORTS

Les livres de sorts des illusionnistes sont identiques à ceux des magiciens, à l'exception de ce qui est noté ci-dessous:

1. Les *livres de sorts standards* contiennent soit 24 sorts du 1er ou 2ème niveau, ou 16 sorts du 3ème ou 4ème niveau, ou bien 8 sorts du 5ème, 6ème ou 7ème niveau. Si des sorts de 1er niveau de magicien sont connus et utilisés par l'illusionniste, il devra alors avoir un nouveau livre de sort pour ceux-ci, ce grimoire sera principalement un livre *standard* pour sorts de premier niveau et pourra en contenir jusqu'à 24.

2. Les livres de sorts de voyage contiennent 6 sorts du 1er ou 2ème niveau, 4 sorts du 3ème ou 4ème niveau, ou seulement 2 sorts du 5ème, 6ème ou 7ème niveau.

Pour plus de sécurité, les illusionnistes peuvent rédiger leurs livres de sorts en utilisant une *écriture illusoire*, qui ainsi ne sera reconnue comme tel que par un autre illusionniste. Un magicien ne peut pas apprendre un sort depuis un livre de sorts d'illusionniste (et vice-versa) même si le sort d'illusionniste en question a le même nom (et peut-être même d'autres aspects en commun) qu'un sort de magicien; même si les forces magiques libérées par des sorts de « même nom » ont des effets similaires les unes aux autres, la façon dont la magie est déclenchée diffère d'une classe à une autre.

« C'EST PAS SORCIER » par Douglas J.Behringer
Un guide complet sur l'écriture et la conservation des sorts

Alors, comment procéder exactement pour coucher par écrit un sort?

Cet article regroupe toutes les informations officielles trouvées dans le **Manuel des joueurs**, le **Guide du Maître** et l'**Unearthed Arcana**, et traitant de l'écriture des sorts. Son but n'est pas de modifier les règles officielles, mais plutôt d'élargir, clarifier et développer ce qui a déjà été écrit dans le cadre desdites règles.

Avant de parler de la façon de procéder pour inscrire un sort sur un parchemin, il faut d'abord comprendre quels sont les différents types d'inscriptions de sort qu'un magicien peut effectuer. Ils sont au nombre de trois :

1. Le magicien peut prendre un sort qu'il comprend et qu'il a mémorisé et l'écrire dans son livre de sort.

2. Le magicien peut prendre un sort qu'il ne comprend pas et qu'il est incapable de lancer par manque de connaissance (par exemple un sort d'un niveau élevé qu'il ne peut pas lancer) et le mettre dans son livre de sort.

3. Le magicien peut prendre un sort qu'il comprend et qu'il a mémorisé et l'écrire sur un parchemin.

Chacun de ces cas est détaillé dans les paragraphes qui suivent.

Inscription de sorts compris

Un magicien trouve soit un parchemin contenant un sort, soit le livre de sorts d'un autre magicien. Comment fait-il pour transférer un nouveau sort depuis ce document vers son livre de sorts? Pour commencer, le magicien choisit un nouveau sort, puis lance une *lecture de la magie* qui est nécessaire pour lire des écrits magiques. Ensuite, le magicien effectue un test d'intelligence (*chance de connaître un sort* - voir Tableau 5, p.11) afin de déterminer s'il est capable de connaître et comprendre le sort (n'oubliez pas qu'un personnage joueur ne peut connaître qu'un nombre limité de sorts de chaque niveau si son intelligence est inférieure à 19). Si le magicien rate son test ou bien a déjà atteint le nombre maximum de sorts qu'il peut connaître pour ce niveau, passez alors au paragraphe « Inscription de sorts inconnus ».

Supposons que le magicien a réussi son test d'intelligence et n'a pas encore atteint le nombre maximum de sorts autorisés, alors il peut maintenant connaître le sort en question. Comme il a utilisé le sort *lecture de la magie*, il a donc lu et compris ce sort ; il est maintenant capable de le recopier dans son propre livre de sorts. Pour l'inscrire, le magicien a besoin d'une plume neuve et d'une bouteille d'encre non ouverte. L'encre coûte 100 po par niveau du sort à inscrire. Le temps nécessaire pour écrire un sort dans le livre du magicien est de un tour par niveau que possède ce sort. Le magicien n'a donc plus qu'à prendre son matériel, s'assoir, et au final obtenir un nouveau sort dans son livre.

Inscription de sorts inconnus

Comment faire lorsqu'un magicien est incapable de lire ou comprendre le nouveau sort du fait de son manque d'intelligence ou d'expérience?

Pour mettre ce genre de sort dans son livre de sorts, le magicien doit utiliser le sort de premier niveau *écriture* (voir p. 122). La plupart des magiciens procèdent de cette manière pour enregistrer des sorts inconnus dans leur livre de sorts, les gardant ainsi de côté pour tenter de les étudier plus tard quand ils auront atteint le bon niveau ou augmenté en intelligence.

À la page 40 du **Guide du Maître**, il est spécifié que le coût d'une bouteille d'encre pour le sort *écriture* varie entre 200 et 500 po et que l'encre contenue dans une telle bouteille est suffisante pour inscrire 2-4 sorts. Si on compare avec ce qui est dit dans le paragraphe *Coût des livres de sorts* (voir p.215) [216], on se rend compte qu'il est alors beaucoup plus intéressant financièrement de toujours utiliser ce sort pour en inscrire d'autres. Aussi, afin de rétablir un équilibre dans les règles et rendre le sort *écriture* compatible avec ce qui est écrit dans ledit paragraphe, la solution serait l'adoption d'une règle optionnelle qui ferait en sorte que l'inscription d'un sort inconnu avec cette méthode coûterait 100 po par niveau dudit sort.

Inscription sur parchemin

Les détails concernant l'inscription de sorts sur des parchemins sont donnés dans le **Guide du Maître** p.113.

Écrire un sort sur un parchemin nécessite une plume neuve. Cette plume doit provenir d'une créature magique telle que griffon, roc, harpie, sphinx, pégase, hippogriffe, kenku, ou diakk. Ce genre de plume coûte de 25 à 100 po, voire même plus selon leur disponibilité. De l'encre est aussi nécessaire ; le magicien peut soit acheter de l'encre toute prête (s'il en trouve), soit trouver la formule décrivant les ingrédients et la façon de procéder pour la confectionner lui-même. Chaque sort possède sa propre formule d'encre. Les MD ne devront pas hésiter à inventer leurs propres listes d'ingrédients et de procédés pour chaque sort (utilisez votre imagination et regardez l'exemple qui est donné p.113 du **Guide du Maître**). La fabrication de l'encre devrait coûter 4-40 po par niveau du sort à inscrire, tandis que l'achat d'une encre toute prête devrait coûter 2-200 po par niveau du sort. Pour fabriquer de l'encre, le magicien a besoin de l'aide d'un alchimiste, qui devra bien sûr être payé pour ce travail.



Pour commencer, le magicien doit avoir tout le matériel nécessaire à portée de main : encre, plume, composantes matérielles du sort à inscrire, et le parchemin lui-même. Le magicien doit sélectionner le type de support sur lequel sera retranscris le sort (voir *Types de Supports Inscriptibles* ci-après). Une fois tout le matériel réunit, le magicien peut préparer la retranscription du sort. La période de préparation coûte 100 po par niveau du sort et dure une journée par niveau du sort également. Cette période est passée en méditation, jeûne prolongé, dessin de runes et symboles magiques, préparation de l'encre, etc. Une fois cette période terminée, le magicien est alors fin prêt pour lancer le sort et le retranscrire depuis son livre de sort et sa mémoire sur le parchemin. Ce processus prend une heure par niveau du sort. Durant cette période de retranscription, le magicien entre en état de transe. Interrompre cette concentration se soldera automatiquement par l'échec de la retranscription. Pour déterminer si l'inscription du sort sur le parchemin est réussie (à condition qu'il n'y ait eu aucune interruption), se reporter au paragraphe *Fabrication des parchemins – Échec* dans le **Guide du Maître**, p. 113.

Types de Supports Inscriptibles

Support	Coût	Modificateur aux risques d'échec
Papyrus	2-4 po/feuille	+5% aux risques d'échec
Parchemin	4-10 po/feuille	Risques d'échec normaux
Vélin	8-50 po/feuille	-5% aux risques d'échec

Note additionnelle

La formule d'une encre destinée à l'inscription de sorts dans un livre ou sur un parchemin est rédigée dans un langage magique – des séries de runes et symboles magiques. Aussi un magicien aura-t-il besoin d'utiliser une *lecture de la magie* pour pouvoir lire une formule écrite par un autre magicien. Un magicien du 6ème niveau ou en-dessous devra utiliser un sort d'*écriture* pour recopier la formule d'une encre, tout comme s'il s'agissait d'un sort qu'il ne connait pas. À partir du 7ème niveau, un magicien peut recopier des formules d'encre de la même manière que s'il s'agissait de sorts qu'il comprend.

Noter que tout ce qui a été dit s'applique également aux illusionnistes.

[216] Règle issue de l'Unearthed Arcana ; apparemment, celui qui l'avait rédigé à l'époque n'avait pas pensé au sort *écriture*.

COMPLEMENT VIII – LE NOUVEAU CAVALIER

La classe de cavalier donnée p.40 à 42 de ce manuel est celle parue dans **l'Unearthed Arcana**, agrémentée cependant de quelques petites modifications personnelles[217] afin de la rendre plus jouable. Mais il se trouve que dans le Dragon Magazine n°148 de août 1989, cette classe avait été modifiée plus ou moins officiellement ; je retranscris donc ce nouveau cavalier dans ce complément. Si vous décidez d'utiliser cette classe de cavalier dans votre campagne, alors les informations données ci-après remplacent toutes celles des pages 40 à 42 ainsi que celles des tableaux 1, 4, 6, 11, 12, 13, 26, 28, 46 à 49, 77, 78 et 91. De plus, vous ne pourrez plus utiliser la classe de paladin décrite dans les pages 43 et 44 de ce manuel mais devrez reprendre celle du paladin parue dans le **Manuel des Joueurs** (que vous retrouverez dans le Complément III - Paladin originel).

« LE CAVALIER RÉPARÉ » par David Howery

Le cavalier, dont le modèle est le chevalier de l'Europe médiévale, a le potentiel pour être un combattant intéressant et exceptionnel. Malheureusement, celui décrit dans l'**Unearthed Arcana** est compliqué à jouer et trop puissant. Certains joueurs disent même que cette classe devrait être éliminée, mais le cavalier peut être corrigé afin de devenir une classe viable et particulière. Cet article modifie le cavalier pour la première édition des règles d'AD&D.

Les cavaliers sont des guerriers d'ascendance noble. Leur entraînement porte plus particulièrement sur le combat à cheval et individuel ainsi que sur le commandement de troupes militaires. Ils ont un code de conduite strict (voir § *Code de conduite et d'éthique* p.41 pour ce qui est des vertues et des principes généraux), mais celui-ci est profondément orienté vers le bien et la loi, aussi les cavaliers non loyaux ni bons auront tendance à l'ignorer (les cavaliers chaotiques rejetteront ses lois restrictives, tandis que ceux d'alignement mauvais se montreront rarement courtois et encore moins bienveillant). Tous les combattants d'origine noble ne sont pas forcément des cavaliers ; certains sont paladins, rangers, ou tout simplement des guerriers ordinaires. Tout comme les barbares, les cavaliers ne peuvent pas être multiclassés. De plus, les cavaliers ne peuvent pas être rétrogradés au statut de simples guerriers suite à leurs actions (comme cela peut arriver à des paladins), car leurs aptitudes ne dépendent pas de leur alignement.



[217] Ces modifications étaient, entre autre, la suppression de la possibilité de démarrer à -1500 xp si l'on n'était pas issu d'une classe sociale élevée, de même que la suppression de l'évolution de certaines caractéristiques à chaque niveau.

LE NOUVEAU CAVALIER

Le cavalier est une classe apparentée à celle du guerrier. La classe de cavalier n'a pas de caractéristique majeure et le cavalier ne reçoit donc pas de bonus aux points d'expérience. Un cavalier doit cependant avoir un score minimum de 13 en force, 13 en constitution et 13 en charisme. Un cavalier peut être de n'importe quel alignement. Le cavalier attaque et effectue ses jets de protection sur les tables du guerrier, mais obtient des capacités supplémentaires avec certaines armes dites « de prédilection » (voir plus loin). Les cavaliers n'ont jamais accès à la spécialisation.

Un personnage cavalier doit être issu d'une classe sociale élevée (au minimum "Classe Moyenne Haute", soit un résultat d'au moins 56% à son jet de dé sur la table de Classe Sociale qui se trouve dans l'**Unearthed Arcana** p.82) et est généralement d'origine noble ou aristocratique.

Les humains, les elfes et les demi-elfes peuvent devenir cavaliers. Cependant, les membres des deux dernières races ne peuvent pas se qualifier à moins d'être de lignée elfe gris, elfe de la Vallée ou haut-elfe (ou, pour les demi-elfes, avoir un ascendant direct d'une de ces lignées).

Progression en niveau : pour monter de niveau, le cavalier doit être entraîné par un autre cavalier ayant au moins 2 niveaux de plus que le niveau actuel du cavalier. Cependant, une fois le niveau 10 atteint, le régime normal du cavalier lui suffira pour s'entraîner seul et il n'aura plus besoin de quelqu'un d'autre pour monter en niveau.

Argent de départ : le nombre de pièces d'or avec lequel un cavalier démarre sa carrière est déterminé selon sa classe sociale :

Résultat du dé sur la table de Classe Sociale (UA p.82)	Possessions de départ
56-87	50-200 po (5d4 x 10)
88-96	90-200 po ([1d12 + 8] x 10)
97-99	101-200 po (1d100 + 100
00	155-200 po (5d10 + 150)

Armes imposées : les cavaliers ne sont pas limités dans le choix des armes, mais certaines armes sont préférées à d'autres, à tel point que le cavalier cherchera à en acquérir d'abord la maîtrise avant d'apprendre le maniement d'autres armes. Ces armes sont les lances de tout type, les épées de toute sorte (hormis l'épée courte et l'épée khopesh), la masse de cavalier, le fléau de cavalier, l'épieu de cavalier, la dague, la hache, le bec-de-corbin, le cimeterre et le javelot. Les cavaliers elfes et demi-elfes rajouteront l'arc composite court. Ce n'est qu'après avoir acquis la maîtrise de toutes ces armes que le cavalier pourra devenir compétant dans l'utilisation d'autres armes. Les armes qui infligent des dégâts à distance (y compris les armes d'hast, les armes à projectiles et l'épée à deux mains) remettent en question la bravoure personnelle du cavalier et son donc évitées par tous, à l'exception des plus puissants des cavaliers. Le cavalier peut utiliser ces armes douteuses avec une pénalité normale de non-maîtrise, mais cela entre en violation du code de chevalerie (hormis les cavaliers elfes et demi-elfes lorsqu'ils utilisent l'arc composite court, ce dernier faisant partie de leurs armes de prédilection).

Les compétences martiales du cavalier sont les mêmes que celles du ranger (voir tableau 91 p.66). Le nombre d'attaques par round que peuvent effectuer les cavaliers lors d'un combat au corps-à-corps avec des armes de mêlée qu'ils maîtrisent augmente selon leur niveau (avec une règle spéciale pour les armes de prédilection, voir juste après) :

Tableau 113 – Nouveau cavalier – Attaques par round au contact

	Attaques par round de mêlée	
Niveau	**Arme maîtrisée**	**Arme de prédilection**
1-6	1/1 round	3/2 rounds
7-12	3/2 rounds	2/1 round
13 et +	2/1 round	5/2 rounds

À noter que lorsqu'ils combattent en mêlée des créatures de moins d'un dé de vie (d8) et/ou des humains ou demi-humains non exceptionnels (niveau 0), les cavaliers frappent autant de fois par round qu'ils ont de niveau. Cette règle prévaut sur le tableau précédent.

Armes de prédilection : Au premier niveau, le cavalier a droit à trois armes: la première sera obligatoirement une lance (n'importe quel type), la seconde une épée (n'importe quel type excepté la courte, la khopesh et l'épée à deux mains) ou un cimeterre, et la troisième une arme de cavalier (masse, épieu ou fléau). Ces armes sont appelées *armes de prédilection* du cavalier. Celui-ci gagne un bonus au toucher de +1 avec ces armes, +2 lorsqu'il est à cheval. Le nombre d'attaques par round est également plus important (voir tableau).

Autres armes maîtrisées : les armes dont il apprendra le maniement plus tard durant sa carrière ne seront pas des armes de prédilection et il n'aura donc pas les bonus spéciaux accordés avec ces armes là. De plus, le nombre d'attaque par round effectué avec des armes qui ne sont pas des armes de prédilection sont moins importants (voir tableau 113)

Bonus avec la lance : la lance de cavalerie est l'arme préférée du cavalier et la maîtrise de cette arme est requise au premier niveau. Le cavalier a un bonus aux dégâts égal à son niveau si la lance est utilisée monté. Quand le cavalier n'est pas monté et utilise la lance, il a tout de même un bonus de +1 aux dégâts. Une lance de cavalerie lourde utilisée non montée est considérée comme une pique en tous points sauf en ce qui concerne la longueur, le poids et le facteur de rapidité. Une lance de cavalerie moyenne ou légère utilisées non monté sont traitées comme une lance de fantassin.

Parade : l'expertise martiale des cavaliers leur permet de parer avec les armes qu'ils maîtrisent, plus efficacement que les guerriers[218]. Si un cavalier choisit de parer plutôt qu'attaquer, tous les bonus pour toucher du cavalier (incluant ceux dus à la force, à la magie et à l'arme de prédilection si c'en est une) peuvent être retirés du tirage d'*un* adversaire. Un cavalier qui pare peut utiliser son bouclier pour parer l'attaque d'un second adversaire. La parade à l'aide d'un bouclier réduit le tirage pour toucher de l'adversaire de 1, plus 1 pour chacun des « plus » du bouclier s'il est magique. Si le cavalier utilise son arme pour parer, puis son bouclier, toute attaque effectuée au-delà de la seconde ignorera les bonus apportés par le bouclier pour déterminer ses chances de toucher. Si un cavalier effectue une ou deux parades, il ne pourra pas attaquer dans ce round, même s'il dispose d'attaques multiples dans ce round.

Restrictions d'armures : un cavalier n'utilisera jamais d'armure de cuir, de cuir clouté ni même de hoquetons, de même qu'il ne se servira jamais de bouclier en bois. Hormis ceci, il est libre de porter tout autre type d'armure. Lors de grandes batailles, ils utilisera la plus lourde armure disponible. Mais en aventures, ils pourra se montrer beaucoup plus conciliant (par exemple, il n'insistera pas pour porter une armure de plate en plein désert).

Tableau 114 – Nouveau cavalier – Table de progression

Points d'expérience	Niveau	Dés de vie (d10)*	Titre
0 – 2 500	1	1	Porter-Lance
2 501 – 5 000	2	2	Porte-Blason
5 001 – 10 000	3	3	Écuyer
10 001 – 18 500	4	4	Chevalier-Errant
18 501 – 37 000	5	5	Bachelier
37 001 – 85 000	6	6	Chevalier
85 001 – 140 000	7	7	Grand-Chevalier
140 001 – 220 000	8	8	Banneret
220 001 – 300 000	9	9	Haut-Chevalier
300 001 – 600 000	10	10	Cavalier
600 001 – 900 000	11	10+3	Cavalier (niveau 11)
900 001 – 1 200 000	12	10+6	Cavalier (niveau 12)

Notes à propos du tableau ci-dessus :

300 000 points d'expérience par niveau pour chaque niveau supplémentaire au-delà du 12ème.

* nombre de d10 à totaliser, ajustés le cas échéant par la constitution, pour obtenir les points de vie. Les cavaliers gagnent 3 points de vie par niveau après le 10ème.

Immunité à la peur : les cavaliers sont immunisés à toutes les formes de peur (magique ou autre).

[218] Rappel : pour les autres classes, la « parade » consiste à ne pas frapper au cours du round et à soustraire ses éventuels bonus de force pour toucher au tirage de l'adversaire. Rarement utilisé...

Bannière et blason : le cavalier n'est pas obligé d'avoir une bannière ou des armoiries tant qu'il n'a pas construit son propre château. Néanmoins, s'il souhaite avoir quand même une oriflamme ou une bannière accrochée à sa lance, il peut le faire, et ceci dès qu'il le veut. Si cette bannière est perdue, le déshonneur en résulte et le cavalier doit tout faire pour récupérer son drapeau. (C'est au joueur de concevoir ses propres armoiries et son blason).

Hospitalité : les cavaliers ne peuvent pas s'attendre à recevoir une complète hospitalité – nourriture, logement et tout ce qui peut être nécessaire (dans la limite du raisonnable selon les circonstances) – de la part de tous les autres cavaliers tant qu'ils n'ont pas construit eux-mêmes leur place forte.

Compagnons d'armes : la règle pour les compagnons d'armes reste inchangée (voir p.75 de **l'Unearthed Arcana**).

Suivants : le cavalier attirera des hommes d'armes et des servants. Pour attirer des hommes d'armes et des servants, le cavalier devra être au minimum de niveau 9, construire un château ou une forteresse, puis nettoyer la région environnante dans un rayon de 30 à 80 km autours de sa place forte. Lorsque la construction de ladite place forte sera terminée, il attirera alors des hommes d'armes, tous de niveau 0, possédant chacun de 5 à 8 pv et ayant le même alignement que le cavalier. Cette troupe sera constituée de la sorte :

- 20-50 cavaliers légers (broigne, bouclier, 3 javelots, lance légère, cimeterre (sabre), cheval de guerre léger)
- 10-40 cavaliers lourds (cotte de mailles, bouclier, épée large, lance lourde, cheval de guerre lourd équipé d'une barde de maille)
- 20-50 fantassins lourds (plate feuilletée, pique, épée fauchon)
- 10-40 arbalétriers (broigne, arbalète lourde, épée fauchon)

TALENTS ÉQUESTRES

Tous les cavaliers sont quasiment nés et ont grandi sur une selle de cheval. Il est impossible à 85% pour un cavalier de tomber de sa selle et dans 85% des cas, il ne souffrira d'aucune blessure si son cheval chute. Ces probabilités augmentent de 1% par niveau au-delà du 1er.

Un cavalier peut également effectuer les actions suivantes, certaines étant automatiquement réussies, d'autres nécessitant un test de réussite qui consiste en un jet de 1d20 sous la Sagesse (le cavalier bénéficie d'un bonus de -3 sur ce jet ; un 19 ou 20 naturel indique toujours un échec) [219] :

1) Sauter en selle ou sur le dos d'une monture si celle-ci se tient immobile ; un test de réussite est nécessaire si le cavalier saute en selle et fait bouger immédiatement sa monture ; un test de réussite est également requis s'il essaie de sauter sur le dos d'une monture en mouvement. Un échec signifie qu'il chute au sol mais il ne prend aucun dégât.

2) Il peut forcer sa monture à sauter des obstacles élevés ou à franchir de larges fossés ; aucun test n'est requis pour des obstacles de moins de 90 cm de haut ou 3,60 m de large. Mais en effectuant un test de réussite, il peut forcer sa monture à sauter un obstacle poiuvant atteindre 2,10 m de haut ou 9 m de large. Un échec à ce test signifie que la monture stoppe net devant l'obstacle et un nouveau test de réussite est alors requis pour savoir si le cavalier reste en selle ou bien chute.

3) Il peut forcer l'allure de sa monture au-delà des ses limites, ajoutant 3''par round à la vitesse maximum de déplacement de l'animal, ceci pour une durée pouvant aller jusqu'à 4 tours. Un test de réussite est requis au début de chaque tour. Si le test initial est raté, plus aucune tentative de la sorte ne peut être entreprise pendant les 3 tours suivants (mais l'animal peut quand même se déplacer au maximum de ses capacités). Si c'est le second test (ou l'un des suivants) qui est raté, la monture ralenti immédiatement jusqu'à se mettre à simplement marcher, le cavalier devant alors descendre de sa monture et la laisser se reposer durant un tour. Dans tous les cas, après 4 tours d'allure forcée, le cavalier devra démonter et laisser l'animal se reposer 1 tour.

4) Il peut guider sa monture avec ses genoux, ce qui lui permet d'utiliser des équipements ou des armes qui requièrent l'usage des deux mains. Un test n'est nécessaire que si le cavalier est blessé pendant qu'il chevauche ainsi ; un échec signifie que le personnage chute et prend 1d6 points de dégâts.

[219] Ce système de talent est apparu après l'Unearthed Arcana, dans les livres Dungeoneer's Survival Guide et Wilderness Survival Guide. Dans le cas présent, l'auteur a donc remplacé l'habilité originelle (*horsemanship abilities*) par le talent *land-based riding* qui se trouve à la page 16 du Wilderness Survival Guide (chapitre *proficiency descriptions*).

5) Il peut sauter de sa selle et rester accrocher au flanc de sa monture même si cette dernière est en plein galop, se servant alors d'elle comme bouclier contre toute attaque provenant du côté opposé à celui auquel il se trouve. Mais pour ce faire, le cavalier ne devra pas porter une armure plus lourde qu'une armure de cuir et il ne pourra effectuer aucune attaque tant qu'il sera dans cette position. Ceci lui apporte un bonus de +6 à sa CA actuelle contre les attaques provenant de l'autre côté de sa monture. Cependant, toute attaque qui aurait du toucher le cavalier en temps normal (c'est-à-dire avec sa CA non modifiée) touche en fait la monture.

6) Le cavalier peut sauter au sol depuis le dos de sa monture et effectuer dans le même round une attaque contre tout personnage ou créature qui se trouve dans un rayon de 3 mètres autours de l'endroit où il se réceptionne. Cette manœuvre est toutefois risquée ; le cavalier doit effectuer un test de réussite avec un malus de +4. Un échec indique qu'il s'affale au sol, subit 1d3 points de dégâts et doit passer 3 segments pour se remettre sur ses pieds. S'il est attaqué avant d'avoir pu se remettre debout, l'attaquant bénéficie alors d'un bonus pour toucher de +2.

Habilité à connaître la valeur des chevaux : sa connaissance des chevaux (et à plus haut niveau des autres montures) lui permet d'estimer la valeur relative d'une monture. Il peut examiner n'importe quelle monture et déterminer si elle est mauvaise (1/3 ou moins de ses pv maximum), normale ou excellente (2/3 ou plus de ses pv maximum). Tout coursier sélectionné par un cavalier aura +2 à chacun de ses DV (sans dépasser la limite de ses pv maximum).



COMPLÉMENT IX – LES PLANS D'EXISTENCE CONNUS

Il existe un nombre infini d'univers parallèles et de plans d'existence dans le « multivers » fantastique des Règles Avancées de Donjons & Dragons. Ces « mondes » coexistent mais la réalité de chacun d'entre eux dépendra entièrement de la façon dont le MD le développera. Les chapitres suivants[220] ne traitent que des différents plans liés au plan d'existence normal. On ne parlera pas ici des univers parallèles qui peuvent ou ne peuvent pas exister.

LES PLANS INTÉRIEURS : 1-8

1. le **Plan Matériel Primaire** (ou **Plan Physique)** regroupe l'univers et tous ses univers parallèles. Il s'agit de la planète terre et du monde de votre campagne, très probablement.

2. Le **Plan Matériel Positif** est un endroit d'énergie et de lumière, la source de tout ce qui est vital et actif, la réserve de puissance du Bien.

3. Le **Plan Matériel Négatif** est un endroit d'antimatière et de force négative, la source de puissance des morts-vivants, la source d'énergie du Mal.

4. Le **Plan Élémentaire de l'Air**

5. Le **Plan Élémentaire du Feu**

6. Le **Plan Élémentaire de la Terre**

7. Le **Plan Élémentaire de l'Eau**

8. Le **Plan Éthéré** entoure et touche tous les autres *Plans Intérieurs* et les mondes parallèles sans fin de l'univers sans jamais faire partie d'aucun d'eux. Une créature capable de devenir éthérée puis de revenir à sa forme matérielle peut profiter de ce plan pour voyager sur les autres *Plans Intérieurs*. Voir les explications dans les paragraphes suivants.

LES PLANS EXTÉRIEURS : 9-25

9. Le **Plan Astral** s'étend du *Plan Matériel Primaire* en un non-espace où des vortex sans fin spiralent vers les *Plans Matériels Primaires* parallèles, ainsi que vers les *Plans Extérieurs*. On peut profiter de ce plan pour voyager à travers les différents univers ou à travers les *Plans Extérieurs*, dans lesquels vivent des êtres surpuissants, les origines des alignements (idéaux religieux, philosophiques ou éthiques) et les divinités. Notez que le *Plan Astral* ne touche que les couches supérieures des *Plans Extérieurs*. Le voyage au travers du *Plan Astral* est expliqué un peu plus loin.

10. Les **Plans du Septième Ciel**, des loyaux bons absolus

11. Les **Plans de l'Éden** des loyaux bons neutres

12. Les **Plans de l'Élysée** des neutres bons

13. Les **Plans de la Cité Céleste** des chaotiques neutres bons

14. Les **Plans de l'Olympe** des chaotiques neutres absolus

15. Les **Plans de Gladsheim** (Asgard, Valhalla, Vanaheim, etc.) des neutres chaotiques bons

16. Les **Plans des Limbes** des chaotiques (entropies) neutres absolus

17. Les **Plans du Pandémonium** des neutres chaotiques mauvais

18. Les **666 couches des Abysses** des chaotiques mauvais absolus

19. Les **Plans de Tartare** des neutres chaotiques mauvais

20. **Hadès « les Trois Destins »** des mauvais (neutres) absolus

21. Les **furnaces de la Géhenne** des neutres loyaux mauvais

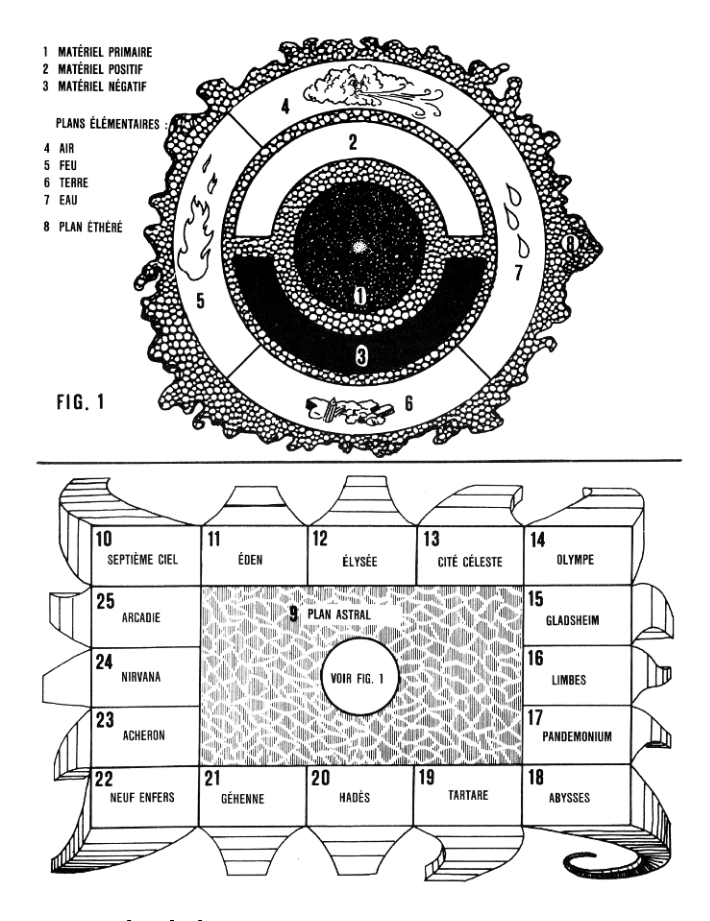
22. Les **Neufs Enfers** des loyaux mauvais absolus

23. Les **Plans d'Achéron** des neutres loyaux mauvais

24. Le **Nirvana** des loyaux (neutres) absolus

25. Les **Plans d'Arcadie** des loyaux neutres bons

[220] Ceci est l'appendice IV du Manuel des Joueurs : le contenu est assez succinct. Le MD trouvera plus d'informations dans le Manual of the Planes. Ce qui est exposé ici permettra de répondre aux questions que se posent les joueurs lorsqu'ils découvrent des allusions aux Plans dans la description de certains sorts.



VOYAGE ÉTHÉRÉ

Plusieurs moyens peuvent permettre à un personnage de devenir éthéré : un onguent magique (*huile éthérée*), des objets magiques et des sorts. Il est alors possible d'aller sur les plans que touche le *Plan Éthéré*. Il est aussi possible de voyager sous forme éthérée d'un plan à un autre.

Mouvement et voyage dans le *Plan Éthéré* sont sujets à certains hasards. Certains monstres peuvent exister de façon partielle sur le plan éthéré. D'autres monstres y voyagent à volonté. Le pire des dangers est le *cyclone éthéré*, une force qui peut vous entrainer vers un monde ou un plan non désiré ou vous perdre dans l'éther pour de nombreux jours. Le voyage éthéré est rapide et se fait sans effort. Les créatures en état éthéré n'ont pas besoin de nourriture, d'eau, de repos ou de sommeil. Votre MD dispose des tables de rencontres du *Plan Éthéré*, ainsi que des probabilités et des conséquences du *cyclone éthéré*.

VOYAGE ASTRAL

Il existe plusieurs moyens de voyager astralement, en particulier certains sorts. Le *Plan Astral* ne touche que le *Plan Matériel Primaire* ainsi que le « premier niveau » de chacun des 16 *Plans Extérieurs*. Le *Plan Astral* ne touche aucun des *Plans Intérieurs* autres que le *Plan Matériel Primaire*. Grâce au voyage astral, il est ainsi possible de voyager vers ou dans n'importe quel univers ou jusqu'à chacun des premiers niveaux des *Plans Extérieurs*. Le voyage astral peut s'avérer dangereux à cause de la présence de monstres y vivant ou capables d'y agir. Le *vent psychique* est extrêmement dangereux puisqu'il peut soit entrainer le voyageur et le perdre (l'amenant à un monde ou un plan inconnu ou l'égarant pendant plusieurs jours), soit couper le cordon d'argent (voir *sort astral*, *projection astrale*), tuant le personnage de façon irrévocable. Comme le voyage éthéré, le voyage astral est rapide et ne nécessite ni nourriture, ni boisson, ni repos ou sommeil. Votre MD dispose de toutes les informations possibles concernant le voyage astral et se fera un plaisir de vous les divulguer au fur et à mesure de vos aventures.



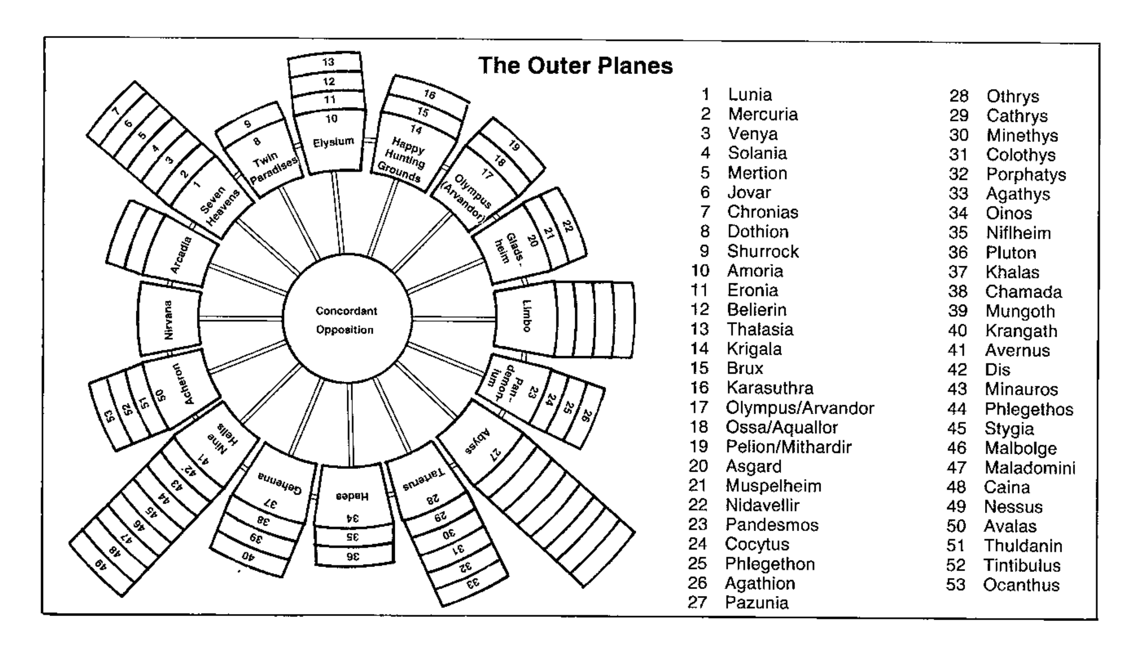
COMBAT ÉTHÉRÉ ET ASTRAL

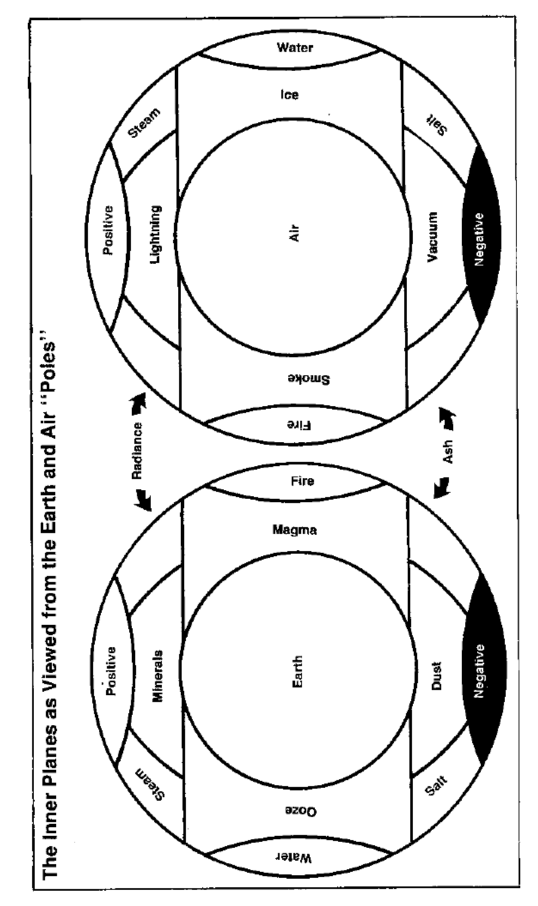
Il est possible de lancer des sorts, de combattre, etc. aussi bien sur le *Plan Éthéré* que sur le *Plan Astral*. Ces activités ne font habituellement effet que sur les créatures se trouvant sur le même plan, mais il est possible que certaines créatures qui existent de façon partielle sur les deux plans soient sensibles à ces attaques. Il est possible de lancer des sorts du *Plan Éthéré* vers le *Plan Matériel Primaire*, mais cela est impossible depuis le *Plan Astral* vers le *Plan Matériel Primaire*, à l'exception de ce qui est noté ci-dessus.

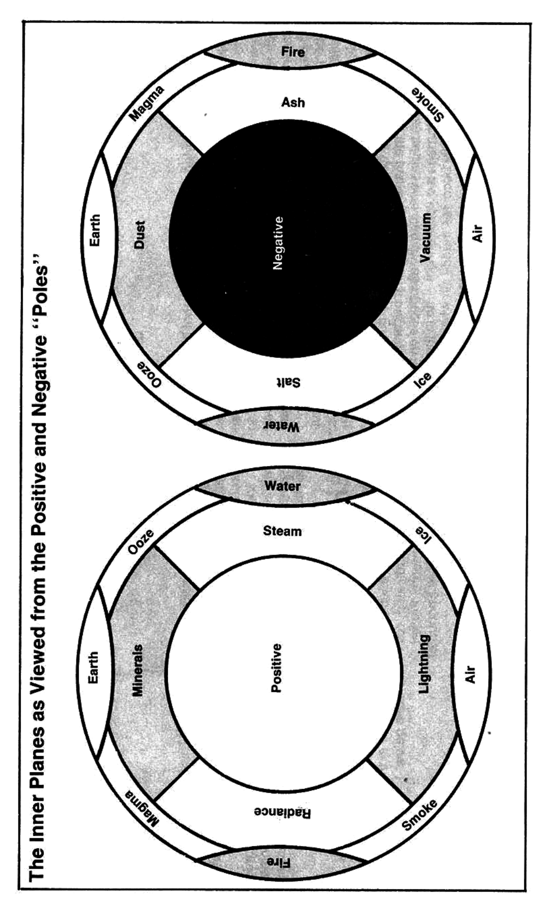
Certaines armes magiques conservent leurs pouvoirs sur ces plans, d'autres non : préparez-vous donc au pire. Seules les créatures les plus puissantes (princes démons, seigneurs diables, divinités, dieux, etc.) peuvent faire plus que simplement détruire le corps astral (renvoyant le cordon d'argent vers le corps matériel et l'empêchant ultérieurement de voyager astralement pour un certains temps). Certaines créatures surpuissantes peuvent couper le cordon d'argent, tuant simultanément le corps astral et le corps matériel.

Les dégâts subis en combat éthéré sont des dégâts réels. Notez aussi que tout est perdu si le corps matériel est détruit pendant que le corps astral est sur le *Plan Astral*.

Les schémas qui suivent sont extrait du **Manual of the Planes**.







SOURCES

Voici les sources qui ont servi de base à ce document.

Unearthed Arcana additions and corrections – Dragon Magazine numéro 103 (VO) de Novembre 1985, pages 48-49

Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons – Manuel des Monstres (août 1979, 4ème édition) © 1979 – TSR Games

Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons – Manuel des Joueurs © 1978 – TSR Games

Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons – Guide du Maître © 1979 – TSR Games

Oxford English Dictionary © 2009 – Oxford University Press

Official Advanced Dungeons & Dragons Unearthed Arcana © 1985 – E. Gary Gygax

Official Advanced Dungeons & Dragons Monster Manual II © 1983 – TSR, Inc.

Official Advanced Dungeons & Dragons Legend & Lore © 1983 – TSR, Inc.

Errata article for Monster Manual, PHB, and DMG – Dragon Magazine numéro 35 (VO) de Mars 1980.

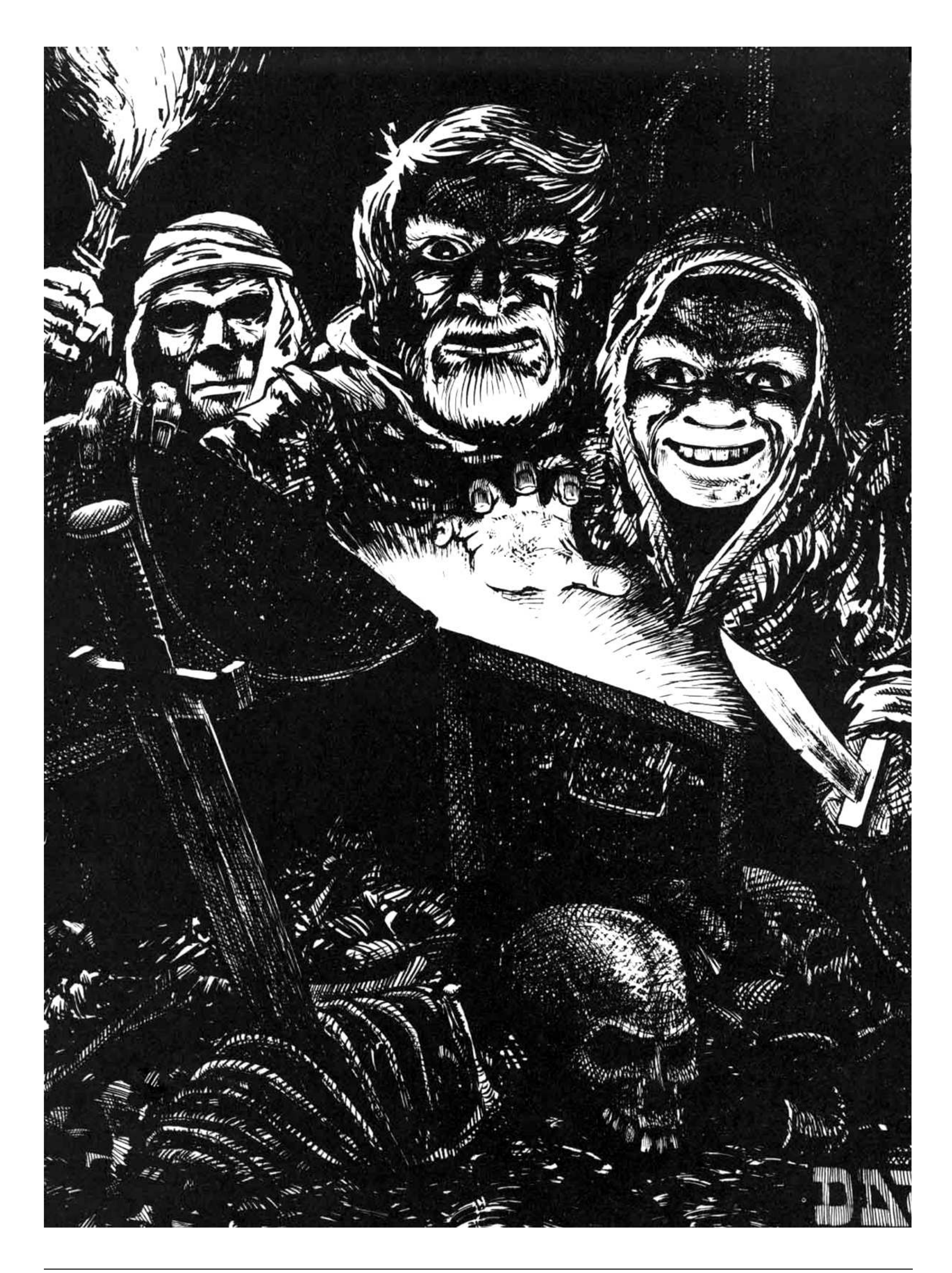
Century Dictionary © 1889, 1895 – The Century Co.

Advanced D & D Players Handbook © 1978 – TSR Games

Advanced D & D Dungeon Masters Guide © 1979 – TSR Games

Polyhedron Magazine (différentes publications)





ÉVOLUTION DES VERSIONS

Version	Débutée le	Terminée le	Temps passé	Temps cumulé	Modifications apportées
0.0	23/02/2009	05/03/2009	49 heures	49 heures	Traduction des sorts de druide et de clerc issus de l'Unearthed Arcana 1ère édition Saisie et reformulation des sorts de clercs et de druide issus du Manuel des Joueurs - 1ère édition. Ajout des éléments complémentaires accessibles aux joueurs et trouvés dans le Guide du Maître à propos des sorts
0.1	05/03/2009	14/04/2009	130 heures	179 heures	Ressaisie et reformulation des sorts de magicien du Manuel des Joueurs 1ère édition Traduction des sorts de magicien issus de l'Unearthed Arcana 1ère édition Traduction des « cantrips » (tours mineurs) issus de l'Unearthed Arcana 1ère édition
0.2	14/04/2009	19/04/2009	22 heures	201 heures	Ressaisie et reformulation des sorts d'illusionniste du Manuel des Joueurs 1ère édition Traduction des sorts d'illusionniste issus de l'Unearthed Arcana 1ère édition Traduction des « cantrips » (illusions mineures) issus de l'Unearthed Arcana 1ère édition
0.3	19/04/2009	20/04/2009	7 heures	208 heures	Ajout des commentaires issus du Guide du Maître et de l'Unearthed Arcana relatifs au fonctionnement sous l'eau des « cantrips » et des sorts. L'information est ajoutée à l'Explication/Description le cas échéant.
0.4	20/04/2009	25/04/2009	17 heures	225 heures	Fusion des informations sur les races, issues du Manuel des Joueurs et de l'Unearthed Arcana. Ajout des descriptions, notamment à propos du caractère et du comportement, issues du Guide du Maître. Intégration des informations et des tables manquantes, parues dans un errata officiel de Dragon Magazine (voir chapitre suivant : « sources »).
0.5	25/04/2009	29/04/2009	17 heures	242 heures	Ressaisie des informations concernant les caractéristiques et quelques reformulations. La « beauté » introduite dans l'Unearthed Arcana a été volontairement écartée. Les tables de caractéristiques, allant de 3 à 18 à l'origine ont été étendues jusqu'à 25 en intégrant, pour information, les données issues du Legend & Lore et du Monster Manual II.
0.6	29/04/2009	21/05/2009	92 heures	334 heures	Ressaisie des informations concernant les classes et intégration des classes issues de l'Unearthed Arcana. Certains ajouts et modifications de règles n'ont pas été retenus, comme le démarrage spécial de la classe de cavalier en fonction de son origine sociale, le passage du paladin de la sous-classe de guerrier à une sous-classe de cavalier, l'évolution des caractéristiques du cavalier et du paladin en fonction de leurs niveaux. Ajout d'un complément en fin de document : exemple de création d'un groupe de personnages. Liste des prix de l'équipement du Manuel des Joueurs et de l'Unearthed Arcana.
0.7	21/05/2009	01/06/2009	21 heures	355 heures	Armes, armures et compétences martiales (informations issues du Manuel des Joueurs et de l'Unearthed Arcana). Ressaisie du reste des informations du livre des joueurs, sauf la partie relative aux pouvoirs psioniques
1.0	01/06/2009	04/06/2009	5 heures	360 heures	Relecture de la version 0.7 : correction d'erreurs et reformulation de la traduction. Ajout d'un complément sur les armes avec des représentations graphiques. Correction d'incohérences dans les noms de certains sorts. PREMIÈRE VERSION JUGÉE CORRECTE, à compléter.
1.1	04/06/2009	10/06/2009	12 heures	372 heures	Ajout d'un index des sorts. Ajout d'un complément basé sur l'appendice IV du Manuel des Joueurs, à propos des plans d'existences connus. Ajout d'une reprise des titres en haut des pages pour s'y retrouver, notamment dans les sorts.
1.2-1.4	25/03/2010	20/08/2012	2 heures	374 heures	Correction de diverses fautes d'orthographe et de grammaire. Correction d'une erreur de mise en page qui masquait les cantrips avec une image. Mise en place d'une couverture par Thorin. Contrôles divers et gestion des images par Thorin.
1.5	20/08/2012			0	Ajout d'Invocation de Monstre II oublié dans la liste des sorts de magicien de niveau 4. Déplacement de Piège à Feu dans la liste des sorts de magicien de niveau 4, placé par erreur dans la liste des niveaux 2. Insertion d'informations et explications officielles issues de « Dispel Confusion » de Polyhedron Magazine. Correction d'erreurs diverses : par exemple, les bonus de force s'appliquent effectivement aux armes lancées à la main et sont cumulatifs avec les bonus de dextérité. Suppression de l'ancien complément II, consacré à l'initiative mais n'ayant rien à faire ici, et surtout, non officiel. Correction de nombreuses erreurs dans l'index des sorts. Uniformisation des termes « élémentaire » et « élémental ». Correction d'erreurs dans les sorts d'illusionniste.
1.5	01/09/2013	17/05/2014	300 heures	674 heures	Refonte totale de l'ouvrage par Thorin : relecture complète, correction d'erreurs, reprise de nombreuses traductions, ajouts de 6 nouveaux compléments (soit un total de 20 pages supplémentaires) et de nouvelles illustrations. VERSION JUGÉE DÉFINITIVE !!

QUELQUES CHIFFRES SUITE À LA FUSION DU MANUEL DES JOUEURS AVEC L'UNEARTHED ARCANA

Races.. 15

Classes 14

Multi-classes autorisées.. 23

Bi-classes raisonnablement autorisables 48

Combinaisons autorisées race/classe.. 108

Combinaisons autorisées multi-classe/race 148

Combinaisons possible de personnages, tout confondu 256

Sorts : normal, inversé, variante, tour mineur....................................... 747

Règles **Avancées** Officielles de
Donjons & Dragons®

MANUEL COMPLET DU JOUEUR

***"...Enfin vous détenez entre vos mains
LA compilation non officielle
des règles officielles."***

**Ce livre est la compilation
ultime de tout ce qui est paru
officiellement pour les joueurs d'AD&D®.
À l'intérieur vous trouverez les descriptions
de 15 races, 14 classes de personnages,
des centaines de sorts, ainsi que toutes
les informations utiles et nécessaires
aux joueurs mais également aux
Maîtres de Donjon.**



TSR, Inc.
P.O. Box 756
Lake Geneva WI 53147